平成2年6月16日第3種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1991 SEPTEMBER 9月号 SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビーブ! ▶メガドライブ◀

480 YEN

1991年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
第7巻9号通巻81号

特集

ALL THAT'S セガキャラクター

次世代のセガキャラクターは、こうなる!?

MEGA-CDソフトが、見えてきた!

天下布武/LUNAR/アーネスト・エバンス/フェイエリア/ダークウィザード/3×3EYES/その他

別冊付録
BEEP!メガドライブJr.
セガのビッグタイトル2本立て!
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
アウトラン

創刊3周年+1カ月記念特別企画
558名 プレゼント
クイズBEメガの野望

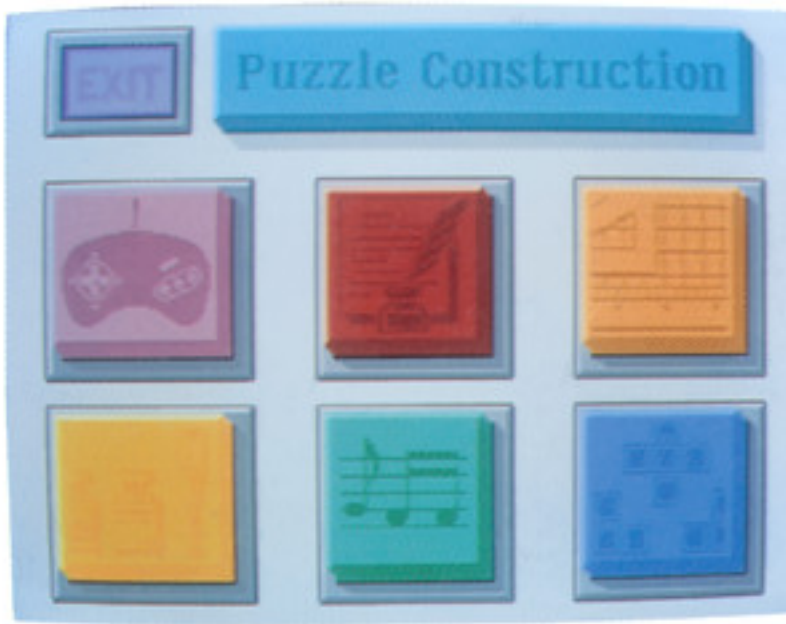
エル・ヴィエント/ソーサルキングダム/宇宙戦艦ゴモラ
ギャラクシーフォースII/ポピュラス/ジュエルマスター

特別付録 本邦初!! ナムコ新聞 ナムコのニューゲームを徹底解剖!

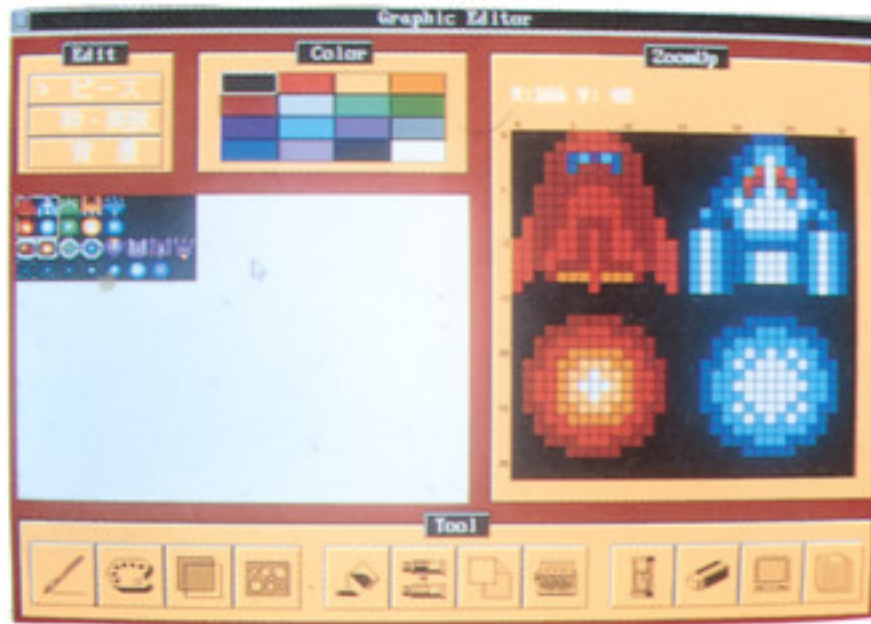
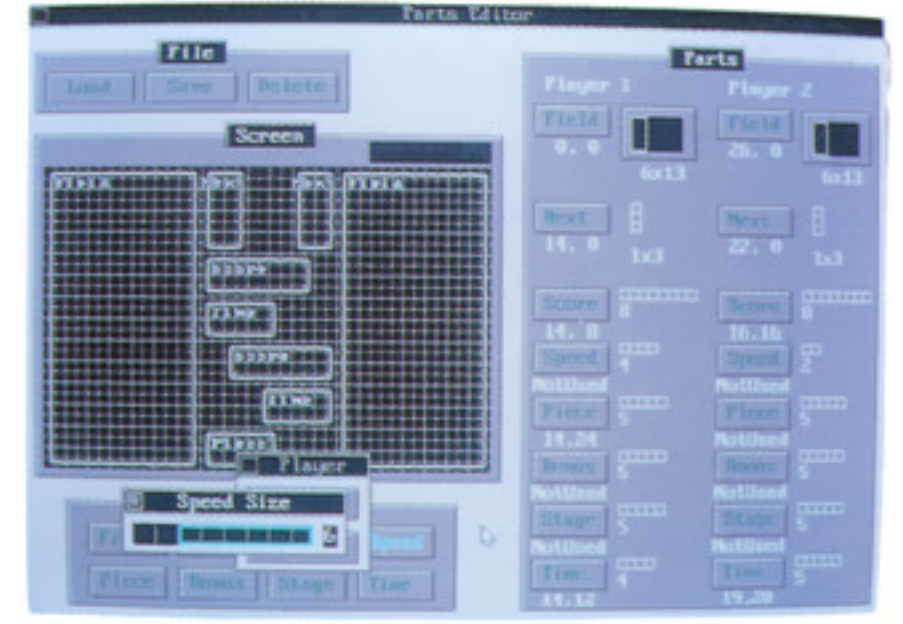
メガトラックス/球界道中記

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

みんな、ゲー

Puzzle Construction

Menu

Graphic editor

キャラクターをはじめ、
グラフィックを自由につくれます。
カラーももちろん
キミのオリジナルで。

Parts editor

スコアなどのサイズや
位置を設定できます。

高橋由美子

ルールを決める。キャラをつくる。
テラドライブの2CPUをフルに活用した、ゲームコンストラクション
いよいよ登場(8月発売予定)。

2CPUだから、それができる。

テラドライブには、このお店で出会えます。

■北海道/東北
●デンコードー
函館本店 ☎0138-23-1121
大河原店 ☎0224-52-4433
仙台本店 ☎022-261-8111
盛岡本店 ☎0196-54-2772
八戸本店 ☎0178-44-4111
山形本店 ☎0236-23-1055
秋田本店 ☎0188-34-3151
Dac ひろさき店 ☎0172-34-6230
青森本店 ☎0177-23-2356
Dac 平店 ☎0246-21-8585
Dac 東口店 ☎022-291-4744
●ヨドバシカメラ
仙台店……☎022-215-1010

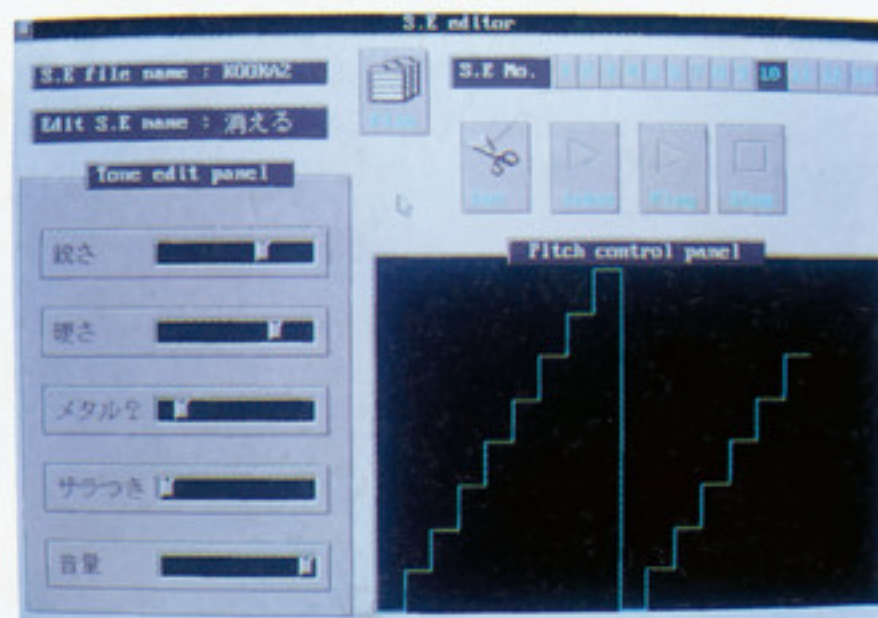
■関東
●ラオックス
新宿館……☎03-3350-1241
THE COMPUTER館 ☎03-5256-3111
吉祥寺店 ☎0422-21-3471
北浦和店 ☎048-833-8811
厚木店(オーディオ館) ☎0462-22-2722
取手店……☎0297-74-1311
八千代台店 ☎0474-55-2261
サウンドショップ ☎03-3255-5301
●CSK
マイコンショップCSK ☎03-3342-1905
●九十九電機
パソコン本店 ☎03-3253-5599
●上新電機
渋谷店……☎03-3496-4141
町田店……☎0427-23-1313
八王子そごう店 ☎0426-26-4141
立川店……☎0425-26-4141
本厚木店 ☎0462-25-1548
●T・ZONE
本店………☎03-3257-2652
宇都宮店 ☎0286-83-4949
大宮店……☎048-652-1831
横浜店……☎045-641-7741
静岡店……☎054-283-1331
●ヨドバシカメラ
西口本店 ☎03-3346-1010
上野店……☎03-3837-1010
八王子店 ☎0426-43-1010
横浜駅前店 ☎045-313-1010
●サトームセン
駅前1号店 ☎03-3253-7993
メディアセンター ☎03-3256-3267
ラジオ会館 ☎03-3251-1464
相模大野店 ☎0427-41-7786
●むらうち
八号館コンピューターフロア ☎0426-42-6211
●MELVA
幕張店……☎0472-73-5101
●上新電機
高崎店……☎0273-63-6801

■中部/北陸
●ラオックス
ヒナタ・コンピュータ館 ☎0262-37-2221
松本中央店 ☎0263-36-7820
●栄電社
春日井店 ☎0568-83-2515
メディア大須 ☎052-242-8591
テクノ名古屋 ☎052-581-1241
鳴海店……☎052-895-2271
岡崎店……☎0564-53-2722
小牧店……☎0568-75-4261
下諏訪店 ☎0266-28-5701
インター店 ☎0572-23-5131
テクノ大須 ☎052-252-0181
テクノ豊橋 ☎0532-52-1231
●九十九電機
名古屋1号店 ☎052-263-1655
名古屋2号店 ☎052-251-3399
●上新電機
大須店……☎052-262-1141
寺地店……☎0762-47-2524
金沢店……☎0762-91-1130
富山店……☎0764-32-3133
●すみや
パソコンアイランド静岡店 ☎054-255-8819
●MELVA
浜松本店 ☎0534-64-8412
浜松葵店 ☎0534-38-3535
島田店……☎0547-37-7116
焼津店……☎054-626-0181
静岡店……☎054-254-5338
富士店……☎0545-51-8022
沼津店……☎0559-22-4858
草津店……☎0775-63-2077

■近畿
●CSK
マイコンショップCSK ☎06-345-3351
●ニノミヤ
パソコンランドなんば店 ☎06-643-3217
エレランド ☎06-632-2038
日本橋別館 ☎06-633-2038
駅前第4ビル店 ☎06-341-2031

ムをつくろうよ。

Rule editor

ブロックの落下スピード、
落下の方向、ステージクリアの
条件などを好きなように
設定できます。

Sound editor

BGMを加工したり、
音程を選んだり、
自由にアレンジできます。

Background editor

背景を自由に設定できます。

テラドライブの2CPUをめいっぱい利用しちゃおうということで登場したのが、自分でゲームをクリエイトするソフト、ゲームコンストラクション。80286でルールやグラフィックなどを決め、68000のスプライト機能がグラフィックのスムーズな動きを可能にする。キャラクターを自分の顔にしたり、アイデアしだいで楽しさいっぱい。ゲームの可能性をグンと広げた2CPU。これからは、テラドライブから目を離せない。

●80286、68000、2つのCPU搭載。IBM*1PC用ソフトも、メガドライブ用ゲームソフトも使えます。●高解像VGAで美しいグラフィック。FM音源で迫力あるステレオサウンド。●AV機器など周辺機器を接続して、楽しささらにパワーアップ。●日本語DOS/V対応。日本語MS Windows*2 V3.0対応。

ふたつの頭脳が同時に動く未来性能。
2CPUパソコン、テラドライブ。

TERADRIVE

*1：IBMは米国IBM Corporationの登録商標です。
*2：MS Windowsは米国マイクロソフト社の商標です。

標準価格：MODEL 1 ¥148,000(税別)
MODEL 2 ¥188,000(税別)
MODEL 3 ¥248,000(税別)

京都店……075-361-9166
パソコン奈良店 0742-23-2003
パソコン和歌山店 0734-23-6336
姫路本店 0792-88-2363
NINOX CORE 日本橋店 06-647-2038
NINOX 高槻店 0726-82-2001
●星電社
伊丹本店 0727-73-0551
宝塚店……0797-84-0010
明石本店 078-917-5555
三木店……07948-3-1630
西明石店 078-928-7165
淡路店……07992-2-4453
伊川谷店 078-975-0080
西神プレンティ 078-992-0030
西脇店……07952-3-5401
豊岡店……07962-2-2121
東加古川店 0794-25-2011
加古川店 0794-21-0551
姫路本店 0792-88-1717
竜野店……07916-2-0030
赤穂店……07914-5-1552
福知山店 0773-24-2001
三宮本店 078-391-8171
●上新電機
日本橋5番館 06-634-1151
梅田店……06-362-1141
ビジネスランド 06-348-1881
コスモランド 06-634-3111
U.S.LAND 06-634-1411
日本橋1ばん館 06-634-2111
テクノランド 06-634-1211
メディアランド 06-634-1511
きしわだ店 0724-37-1021
高槻支店 0726-85-1212
せっつとんだ店 0726-93-7521
ねやがわ店 0720-34-1166
ふじいでら店 0729-38-4141
千里中央店 06-834-4141
くずは店 0720-56-8181
京都近鉄店 075-341-5769
京都寺町店 075-341-3571
さんのみや1ばん館 078-231-2111
にしのみや店 0798-71-1171
郡山インター店 07435-9-2221
奈良1ばん館 0742-27-1111
姫路店……0792-22-1221
和歌山店 0734-28-1441
阪急3ばん街店 06-372-6912
長岡店……075-955-8401
●MELVA
春日井店 0568-85-8363
鳴海店……052-621-3744
■中国/四国
●ダイイチ
呉パソコンCITY 0823-25-6511
広島パソコンCITY 082-248-4343
岡山パソコンCITY 0862-27-3011
高松パソコンCITY 0878-23-4311
松山パソコンCITY 0899-31-6711
五日市パソコンCITY 0829-24-2111
●ベスト電器
松江パソコンステーション 0852-31-6752
●㈱ニノミヤ
岡山本店 0862-45-2038
■九州
●ベスト電器
BM福岡店 092-741-7677
小倉パソコン館 093-551-6281
久留米OA館 0942-38-0111
熊本パソコン館 096-322-4180
大分店……0975-34-1943
宮崎パソコン館 0985-22-8325
●上新電機
熊本店……096-359-7800

お問い合わせは、パソコンサポートセンター 0120-417102へ 受付時間／月～金 AM10:00～PM5:00
●くわしい資料をお送りします 右の資料請求券をはがきに添付し、お名前、年令、ご職業を明記のうえお申し込みください 〒144 東京都大田区羽田1-2-12
株式会社 セガ・エンタープライセスPC事業部

BM.9
資料請求券

軽快なリズムが、灼熱

名作ゲームを完全移植、16ビットメガドライブ。

アウト ラン ●メガドライブ専用ソフト8月9日発売 7,000円 ©SEGA1986・1991

グラフィックの美しさ、サウンドの新鮮さ、
そして抜群のスピードと爽快感で話題を独占した
「アウト ラン」が、待望のデビュー。
世界中の景色の中を走るコースとオリコン上位に
ランクされた軽快なサウンドにのって
5つのゴールに挑戦しよう。

この夏、アウトラン＆ソニックが、
君のバケーション!!

SONIC THE HEDGEHOG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ

メガドライブ専用ソフト 好評発売中 6,000円

スピード感抜群の
音速アクションゲーム!!

目にも止まらぬスピード、センスのいいグラフィック。ソニックならではの、痛快アクションゲーム。

サウンドプロデュース：中村正人（ドリームズ・カム・トゥルー）

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

の大地を駆け巡る!!

GAME GEAR ゲームギア

夏休み、2人でどこでも、楽しめるGG.!!

アウト ラン ●ゲームギア専用ソフト8月9日発売 3,500円 ©SEGA1986・1991.

誰もが興奮した名作「アウト ラン」が、
いつでも、どこでも楽しめる"ゲームギア"で同時発売。
グラフィックの美しさと、ごきげんなサウンドは勿論
対戦ケーブルと2台のゲームギアを使えば、
2人で「VSモード」の競争を楽しむこともできるのだ。

カラーでゲーム、
カラーでテレビ!

ゲームギア 本体 19,800円
ゲームギア専用
TVチューナーパック 別売 12,800円
(画面は、ハメコミ合成写真です。)

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA

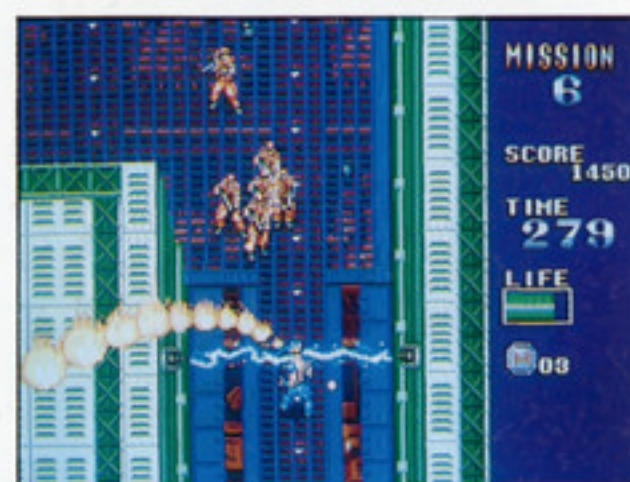
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144東京都大田区羽田1-2-12電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

ハードに撃て!!

戦場の狼II

●メガドライブ専用ソフト
9月27日発売予定 7,000円（税別.標準小売価格）
©CAPCON 1990 REPROGRAMMED GAME
©SEGA 1991

ウルフ・フォース、ミサイルを破壊せよ!!

極秘の情報を元に、長距離弾道ミサイルを探せ!!
決死の命令に特殊工作部隊ウルフ・フォースは出動した。
次々と登場する巨大なボスたちに、ありとあらゆる武器を手に、
5人のウルフの血がさわぐ。人気アーケードゲームに
オリジナルモードも加わり、さらにパワーアップ!!

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144東京都大田区羽田1-2-12電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

MEGA DRIVE

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

El Viento

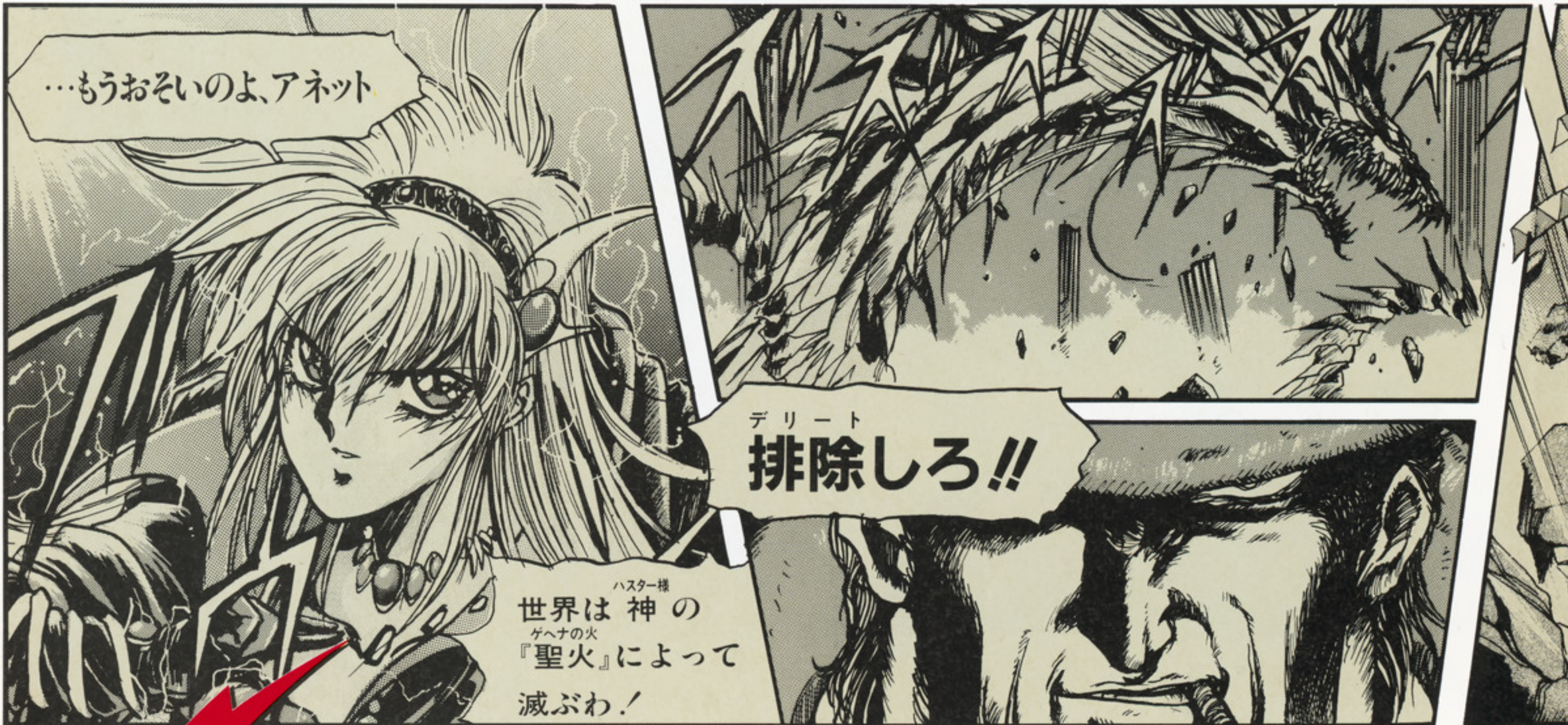
—エル・ヴィエント—

アーネスト・エバンス・シリーズ

…もうおそいのよ、アネット

排除(デリート)しろ!!

世界は神(ハスター様)の『聖火(ゲヘナの火)』によって滅ぶわ!

WOLFTEAM GAME CREATIVE STAFF

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F

スリリングなときめき、あげる。

ハラハラ、ドキドキの仕掛人グラナダ・スタッフが贈る
ノン・ストップ・スーパー・アクションゲーム！

《*Her name is ANNET*》

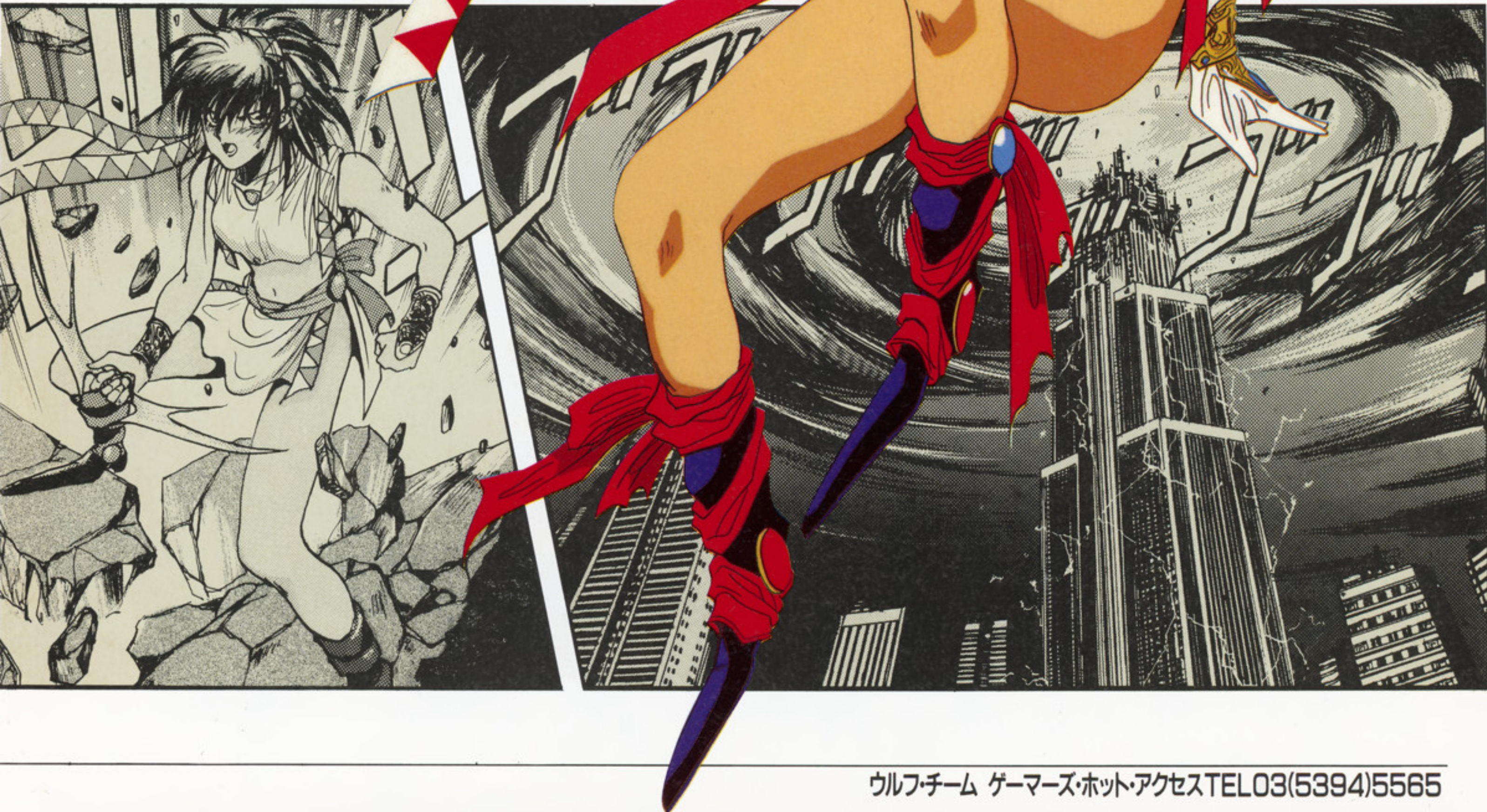
ヒロインは16才の女の子「アネット」。
150パターンに及ぶリアルなアクションシーン、
美しく個性的なビジュアルシーンがあなたを魅了する！

《*Caution! Blow Up!*》

天を衝く爆音、地をはう爆炎……、
拡大スプライトアニメーションによる、
一画面をまるまる使っての爆発シーンがあなたにせまる！

《*In AMERICA 1928*》

邪神「ハスター」の再誕を夙望する邪教団とアル・カポネ一味にとって、
唯一の恐怖は、「アネット」の存在であった。
ハスター封印の際にその大いなる力の波動を受けたアネットは、
魔術と武術を駆使し、次々に襲いかかる敵に立ち向う。
N.Y.に燦然と聳え立つ「エンパイアステートビル」では、
ハスター召還のための血の儀式が始まろうとしていた。
エンターテイメント性あふれるストーリーがあなたを誘う！

9月20日発売予定

ウルフ・チーム　ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

MEGA DRIVE

宇宙を揺るがす、エイリアンズ バトル!!

FIGHTING MASTERS

ファイティング マスターズ

10月発売予定

価格未定

©TRECO 1991

全12キャラから選択できる格闘アクションゲーム

■どのキャラクターでも楽しめる、個性的なプレイキャラ12体
■豊富な技と動きを持たせた、緻密なファイティングアクション
■最終ステージ専用に、超巨大ボスキャラ登場
■2プレイヤーによる対戦可能

TRECO

株式会社トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-3847-0991

電脳至上宣言!!

ゲームソフトクリエイター養成を目的に開講されたバンタンデザイン研究所の電脳クリエイション学部が、バンタン電脳情報学院として独立、来たる21世紀の電脳社会に向けて求められる人材育成を目指し、'92年度募集よりさらに充実の学科を新設します。

ゲームソフトクリエイター専攻

今年四月に開講した話題の学科。時代のニーズがレベルアップする中、人材不足が囁かれるゲームソフトクリエイターを養成する講座。コンピューター知識、プログラミング能力に加え、デザインの感性を学び、業界のニーズに応えた人材育成を目的とします。

新設
サウンドクリエイター専攻

音符がかけなくても作曲ができ、一人でオーケストラ演奏もできるコンピュータを利用し、基礎から作曲プロデュース技術までトータルに学び、ゲーム、シネマの効果音やレコーディング技術を実戦レベルで身に付けます。

新設
アミューズメントロボット&トーイ専攻

優れた人工知能とデザインを重視した人間の感覚に近いロボットが、生活関連、社会で活躍しています。コンピュータ、機械技術、デザイン、立体造形をカリキュラムに、生活、商空間に夢を与えるヒューマンライクなロボット造りを目指します。

新設
オーディオビジュアルコーディネーター専攻

住・商空間における音、映像をいかに調和し演出するか。デザイン、ハイテク技術を総合的に学び、イベント、ミュージカルなどプロフェッショナルな環境におけるAVシステムのコーディネートを学びます。

新設
CG・VRクリエイター専攻

コンピュータグラフィックス(CG)とヴァーチャルリティ(VR)の技術を学び、インタラクティブシネマや体感ゲーム、医療シュミレーションソフトなどのあらゆる分野に生かせるクリエイターを目指します。

新設
情報通信システム専攻

ISDNに代表される情報通信の新しい手段は、通信の世界を飛躍的に拡大しました。コンピュータ、通信の両方向から学ぶ本科では、通信用ソフトの設計開発、電話交換機設備、保守デジタル制御機器の開発、設計等の技術者を養成します。

新設
システムエンジニア専攻

企業の経営戦略になくてはならない情報システムを構築できる人材。企業の活動に関する知識とコンピュータ技術をあわせ持つ技術者の需要が急増しています。コンピュータ技術をベースに、業務知識や情報活用技法を学び、ハイレベルな技術者を養成します。

新設
マルチメディアクリエイター専攻

音、映像、文字情報を同時に伝えるマルチメディアを利用し、プレゼンテーション、ビデオ編集、映像電子メール、シネマウエアとビジネスからアートまでジャンルをクロスオーバーできるマルチなソフトクリエイターを育成します。

人類が生み出したもう一つの頭脳、それが電脳(コンピューター)です。開発当初は、人類の左脳(計算力や論理作業)の役割を担った巨大な機械は、驚くほどに小型、軽量化し、さらに右脳(感性やクリエイティブ作業)の手助けとなり、今や手作業をもこなしてくれる身近かで便利なものになりました。

21世紀はそんな電脳至上の時代。自分を未来に運ぶ乗り物として、自由に操れる人材が求められているのです。ゲームソフトクリエイターの養成を目的に、今年四月に開講した、バンタンデザイン研究所、電脳クリエイション学部では、そんな21世紀の期待に応えて、さらに充実の新設学科を'92年度、開設募集いたします。

INFORMATION

バンタン電脳情報学院'92年度募集学部学科構成

電脳クリエイション学部

ゲームソフトクリエイター専攻　マルチメディアクリエイター専攻
アミューズメントロボット&トーイ専攻　サウンドクリエイター専攻
CG・VR(景観、体感シュミレーション)クリエイター専攻
オーディオビジュアルコーディネーター専攻
情報通信システム専攻　システムエンジニア専攻

奨学生入試

8月26日(月)〜30日(金)
産学共同による有利な奨学生制度です。
※一般入試は9月2日より受付開始!

夏休み入学相談会

8月1日(木)〜30日(金) 10時〜6時

総合説明会

8月31日(土) 1時〜3時

バンタン模試

9月1日(日) 2時〜5時30分
※詳しくは下記までお問い合わせ下さい。

バンタン電脳情報学院
お問い合わせ 資料請求は Phone 03-3719-3511
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-8-8B

カーインダストリアルデザイン専攻が新設!

ハイテクノロジー時代に伴いインダストリアルデザイナーに求められる技術やセンスは、急激に変化しています。毎年ニューモデルの登場が話題をさらうカーデザインの世界では、デザインが機能同様に重視される時代です。

バンタンデザイン研究所、インダストリアル・カーデザイン専攻では、イメージを立体的に考え具体化する為に必要な知識とセンスを集中的に学びます。

サマーセミナー'91

マッキントッシュ2FX、2CIを利用して行うゲームソフトCGなどの電脳体験
8月13日〜16日、19日〜22日。各コース3万円
※詳しくは電話にてお問い合わせ下さい。

1991 9.13
銀河の果てが戦場になる!

植物惑星 マルクランド

砂の惑星 サラ

雲の惑星 オルセア

MEGA DRIVE

ギャラクシーフォースII

GALAXY FORCE II™

9月13日発売
¥8,400(税別)

8メガROM
アナログジョイパッド対応
(XE-1AP:電波新聞社製)

人工惑星 メガリオン

火山惑星 アシュタル

遠い銀河の果てに位置し、繁栄する平和な世界「ジュノス恒星系」
巨大な恒星ジュノスを中心として、その軌道上をまわる惑星には様々な生命がいきづいていた。
しかし、その平和な世界におそるべき軍事国家「第四帝国」が魔の手を伸ばそうとしていた。
破壊と殺戮により次々と惑星を侵略してきた「第四帝国」
その目的はジュノス恒星系の全惑星に軍事基地を建造し、巨大な要塞と化すことである。
一方、各恒星系が連合して結成した「銀河連邦」は「第四帝国」を倒すべく、
最強の戦闘部隊「GALAXY FORCE」を組織
ジュノス恒星系に向け出動を命じた。

CRI 株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1
TEL0423-75-1264 FAX0423-75-0095
●お問い合わせはハイコン本部営業部まで

KONAMI

古代アトランティス大陸とともに
7つの邪悪な魔物が復活した。
現代の科学をはるかに超えた
破壊力が、主要都市を襲う。
アスカ!マヤ!残虐な悪と闘うため
オーラウイングに搭乗せよ。
人類の危機を救えるのは
オーラパワーだけだ。

- 多重スクロールで立体感あふれる空間演出。
- 自機のセレクトは3タイプ、プレイ中でも機種の変換可能。
- 自機のタイプによって異なるボム攻撃。
- コナミオリジナルI.C.〈VRC〉搭載。
- 斬新な合体メカニック。
- 難易度調節可能。

ファミコンSTGの逸品。

グラディウスを生みだしたコナミがファミコンシューティングの新作を開発しました。

時代を超えたウェポンショック

CRISIS FORCE

クライシスフォース

TM

"ファミコンシューティングの結論"をコンセプトに開発されたクライシスフォース。より多くの皆さまにこのゲームを知っていただきたい、と思っています。あなたはクライシスフォースにどんな評価を与えるか、下記の店舗でお待ちしています。

ファミリー コンピュータ用ソフト

'91年8月27日発売決定! 6,000円(税別)

ひと足早くゲーム画面が見られます。
8月1日よりデモ・キャンペーンを実施します!!

北海道／ジョイポート小樽㈱イ小川本店　ジョイポートデュオ店　ジョイポートパセオ店　カネイ小川名店街店　おもちゃのたけだ　㈱茶谷碁盤店　ホビー光　富士屋模型　富士屋模型グリン店　トイスターぐんじ　札幌そごう　㈱札幌東急百貨店　㈱丸井今井　ヨークマツザカヤ　トイスターサンピアザ店　ダイエー麻生店木馬館　ダイエー東札幌木馬館　たもちゃん　プランタン新札幌　青森県／㈱中三青森店　岩手県／㈱川徳　おもちゃのアンデルセン　山形県／チャイルドよしのや　ファミコンプラザ2001　宮城県／タンヨ玩具店　㈱いせや仙台駅店　福島県／㈱ざらんど　トイスかんの本店　栃木県／パラダイス21　田名網玩具　おもちゃの中里　モモタロ　トキワ屋　茨城県／おもちゃのおくむら　トイアンドホビーヤナギワ　㈱かしわや　ソアル　群司商店　㈱オオツカ　群馬県／おもちゃのキジマ　夢・倶楽部　㈱ポップゾーン　ピッコロ境町店　㈱サンルージュ伊勢崎　群馬県民生協　アイ・スクウエア　ベルタウンおもちゃのキンコンカン　千葉県／㈲ポニーランド茂原店　一心堂　ホビーロード&家電部　ファミコンランドスペース3君津子安店　おもちゃのサイトウ　ファミコンランドスペース3君津中野店　㈱おかじま電器幕張店　㈱おかじま電器松戸店　㈱おかじま電器東金店　うえはら　㈱やまねや新松戸店　㈲ベビーセンターまじま　埼玉県／おもちゃの長谷川　㈲ナイスプリントニッセイ　おもちゃのチロル　オモチャの専門店ロボット　おじいさんの店東口店　アンドウトーイ　春日部ロビンソン　東京都／おもちゃのダイマル　ピットイン　マンガハウス　エンゼル玩具店　おもちゃクラブKiya　㈱アカクラ　おもちゃのマーヤ　㈱高砂屋　ヨシオカヤ　せいせきおもちゃプラザ　トイスプラザグリム　ササヤ　ヤマギワ　小田急百貨店新宿店　高島屋東京店　博品館TOYPARK　㈱東急百貨店東横店　㈱キディランド原宿店　㈱東急百貨店吉祥寺店　㈱東武百貨店池袋店　YOULANDスリーエス　㈱PLAYQいせや玉川店　㈱いせや多摩家山店　神奈川県／㈱平田人形紅谷パールロード店　ホビーショップどろんこかば　ひろし屋シャル店　横浜高島屋　㈱いせや小田原店　㈱いせや川崎PLAYQ店　山梨県／日向山梨店　㈱クリちゃん湯村店　静岡県／ホビヨン　イトーヨーカドー沼津店　イッポードー　エスプラザスズエ　おもちゃのばる　サンロード富士店　サンロードサンカ店　新潟県／太田商店　パーソン　ダイエー新潟店ファミコンショップ　㈱日野屋玩具店　長野県／MORIJI2　ふぁみこん通り松本店　ふぁみこん通り二子店　ふぁみこん通り広立店　ふぁみこん通り塩尻店　ふぁみこん通り岡谷店　ふぁみこん通り豊科駅前店　ふぁみこん通り伊那店　ふぁみこん通り駒ケ根店　ふぁみこん通り飯田店　ふぁみこん通り諏訪店　富山県／VIVA・MEZZO　石川県／げーむくん　愛知県／なかがわミカ店　なかがわ専住店　フタバヤ　よねや知立店　おもちゃの街ブレーメン　ビデオレンタルシティ鴨川店　名鉄百貨店　デンマーク江南店　おとわや　アリス　松坂屋本店　ふぁみこん通り春日井店　岐阜県／パソコンショップメリット　三重県／辻井電器商会　京都府／だるまや　大丸京都店　奈良県／システム21　カメラアサヒジャスコ奈良南店　プリンス　和歌山県／和歌山ミノスケ　大阪府／ソフトウェーブ　ワールド　サンチャイルド徳庵店　サンチャイルド福島店　おおさきや書店　ファミコンショップアルマ八戸里店　ミノスケドラゴン　ドラゴン中百舌鳥店　ファミコンシティ　ドラゴン古市店　ファミコンショップアルマ北花田店　おもっちゃマン東北店　がくりん岸和田店　吉岡玩具店　おもちゃの店ペンギン　おもちゃ屋ケンちゃん　おもちゃのレオ　おもちゃの国ミナミ　おもちゃのツルヤ　なかよしナンナンタウン店　マミーの店　ペリカン岸和田店　ニシダヤ京橋店　川西阪急百貨店　フジランド大国町店　フジランド京橋店　フジランド塚本店　モンキーランド守口店　ソフマップ　モンキーランド日本橋店　キンダートーイなんば店　兵庫県／星電パーツさんプラザ店　㈱タケモト模型　アクシス　山貴書店姫路店　ドラゴン立花店　アップル三宮店　アップル住吉店　コロポックル逆瀬川店　ブロック　タダヤ　わんぱくこぞう　ペリカン西神戸店　香川県／トイピアことぶき屋　愛媛県／ふぁんたじ屋　岡山県／こどもや　トイ&ファンシーおだ　ミキヤポピー　サンショップ　広島県／フミヤ　ソフト&ソフト　HANS福店　みどり屋玩具　福屋広島店　島根県／山陽ジャスコ　山口県／てんてんはうす　福岡県／ファミコンショップシルバーライフ　岩田屋本店　ぴーこっく福岡天神地下街店　ぴーこっく久留米本店　ダイエー原店　小倉井筒屋　黒崎そごう　熊本県／ファミコンショップHAT　ダイエー城屋店　JB-ONE　宮崎県／ヒゲ　寿屋KIDDS昭和店　橘百貨店　鹿児島県／エンゼル鹿児島店

コナミ株式会社
東京本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所　〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30

コナミ週刊テレホンサービス実施都市
〈北海道〉札幌011(241)4900　〈東北〉秋田0188(24)7000
〈関東〉東京03(3262)9110　〈北陸〉新潟025(229)1141
〈関西〉大阪06(334)0399
〈九州〉福岡092(715)8200
志布志0994(72)0606
〈四国〉松山0899(33)3399
大牟田0944(55)4444
鹿児島0994(44)3977
以上、全10局開設しております。

旅の途中で立ち寄った異国の市場。
様々な肌の色をした人々と鮮やかな色の氾濫。
道の両側にはありとあらゆる品物がつまれ
取り引きをする商人達の威勢のよい声が溢れる。
少年は軽い目眩を覚え、目を閉じた。
その闇の中にかすかに浮かび上がるのは……

「ねえ、あれ何かしら!?」
開いた視線の先には、前の街で知り合った仲間の
熱気に頬を上気させた顔があった。
新たな出会いは少年を見知らぬ土地へと運ぶ。
旅は続く。これから何処へ行くかはわからない。

港のトレイジア

©TELENET JAPAN 1991

Illustration／MAHIRO MAEDA
Story／NEKO

MEGA DRIVE

この商品は、株セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

NEW BRAND CAMPAIGN

浪漫と冒険のRPG物語(ストーリー)

11月発売予定

株式会社日本テレネット

RIOT
新ブランド・キャンペーン対象製品

乱世の覇者

らんせいのはしゃ

パソコン・ゲームの傑作
完全メガ・ドライブ
移植版!!

遂に今秋発売決定!

天下統一（システムソフト）

織田信長、武田信玄、上杉謙信、日本史上に燦然と輝く戦国大名。応仁の乱より続く乱世を生き抜き、彼らのめざす壮大なる夢―「天下統一」。

下克上の風潮が吹き荒れ、真の実力者を求めた戦国時代。諸国の武将達は、「天下統一」の野望を燃やし合い壮絶なる合戦を繰り広げていた。その中から武力・戦略、政略・統治力に長けたものだけが、各国を支配し、戦国大名として「天下統一」へ名乗りを挙げることが許されたのだった。

この頃、南蛮より渡来の新兵器が登場した。最強の兵器となり得るこの火縄銃も天候により使用できなくなる欠点をもっていた。しかし、この新兵器が、戦場に現れると従来からの戦法は変化し、また、城造りまでが変わっていった。

そして、このゲームの始まり1551年を迎える。誰が「乱世の覇者」になるのか!約400年前の日本史上の実在の武将をリアルに再現した、戦国シミュレーション・ゲームの最高峰!

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

ビースト・ウォリアーズ

Beast Warriors

時代は機械科学から、生命科学、つまり遺伝子工学へとその発展の矛先を変えていった。
西暦２００７年、遺伝子工学の世界に一人の天才が現れる。その名は、死谷義三郎。学界では「小人の義三郎」の異名を持つこの男によって、生物の遺伝子配列を８９％の割合で変換させることのできる「死谷ウィルス」が開発されたのである。このウィルスは当初、深刻さを増していた食料問題や環境問題の決定的な解決策として使用されていた。
しかし、問題が改善されるにつれ、その使用目的は次第に享楽の方向へと進みはじめ、巨大松坂牛や愛玩用コモトオオトカゲ等が登場するようになった。そして、２０１５年。生命科学を神の領域にまで踏み込ませた「死谷ウィルス」の力は、それによって生み出された全長８メートルを超える、巨大な人造生物「龍」同士が戦う新格闘技「ドラゴン・ウォリアー(闘龍)」の誕生により、ついにピークを迎えることになるのである。

D-ピトン

ランキング　日本第1位　世界第10位
全高　8.22メートル
体重　2.96トン
源龍　HALT社「エンフィード」
ルーラー　若津木系
成績　2019年5月~　G-23　W-21　L-2
必殺技　重力放圧ボール「グライバー」
解説　国内チャンピオン。両手に重力制御小地球「グラブレッサー」を装備、その力により、重力を自在に操ることができる。「国内ランキング篇」最強のビーストであり、プレイヤーキャラクターとの合成が可能。

オミノスT-2

ランキング　フランス第1位　世界第2位
全長(含尾)　12.62メートル
体重　3.00トン
源龍　ブルズ・アイ社「サイレン」
ルーラー　タトゥー・ワイゼン
成績　2018年8月~　G-55　W-36　L-19
必殺技　電離分解防御システム「ハイーファイト」
解説　オミノスT-2最大の特徴は、電離分解防御システム「ハイーファイト」の装備である。T-1から受け継いだこのシステムにより、オミノスは最強の防御を得ている。

プログラーゼ

ランキング　香港（中国）第1位　世界第5位
全高　3.01トン
源龍　HAI.T社「璃龍」
ルーラー　ディック・ウン
成績　2019年4月~　G-25　W-20　L-5
必殺技　パワー・ボム
解説　香港で最も実力があり、最も人気の高いビースト。全登録ビースト中最強の馬力を誇り、2020年度の世界ランキング戦において、その活躍が期待されている。

オクト

ランキング　アメリカ第1位　世界第6位
全高　7.45メートル
体重　2.85トン
源龍　ブルズ・アイ社「ガンストム」
ルーラー　ウイリー・フィリップ
成績　2017年6月~　G-51　W-29　L-20
必殺技　オクトパスQ
解説　外見こそコミカルだが、必殺技「悶絶吸いつき地獄」は、相手ビーストの体力と、ルーラーの緊張感を奪う恐るべき攻撃である。その他、スピンアタックや、頭上吸いつき攻撃など、多彩な技をもつビースト。

フェデリコ

ランキング　メキシコ第1位　世界第9位
全長　13.22メートル
体重　2.99トン
源龍　ブルズ・アイ社「オリラテウス」
ルーラー　マルド・ラセンタ
成績　2014年11月~　G-130　W-98　L-32
必殺技　テールアタッチメント
解説　この世界では、ベテランの部類に入るビーストであり、生体基そのものは、既に時代遅れのものとなってしまっている。2017年からは、衰えたパワーを補うため、尻尾の先の凶器を自在に変えられる「テールアタッチメント」を追加装備し、現在に至る。

HAX-004

ランキング　イギリス第1位　世界第4位
全高　8.36メートル
全備重量　12.85トン
主動力　電磁圧縮ポンプ4基
兵装　中性子砲　1門
　ウエイバー・ソード　1本
源機体　HAX-003DF
ルーラー　ロネット・モルシス
成績　2017年11月~　G-44　W-39　L-5
解説　完全ロボット型選手であり、その選手登録認可の裏には、兵器の実戦テストを押し進める兵器製造企業「熊知重工」の強力な圧力が働いたと噂されている。

modeling／
YASUSHI NIRASAWA

狂気の色に染まる時………。

NEW BRAND CAMPAIGN

9月発売予定

株式会社日本テレネット

RIOT

新ブランド・キャンペーン対象製品

人気プログラマー対談

内藤 寛（クライマックス） VS 山本雅康（RIOT日本テレネット）

出前一丁

「プログラマーの立場から業界について語りたい」と2人の実力派プログラマーが顔を合わせたこのコーナー。前回は内藤、山本の両氏に話題のMEGA-CDについて語ってもらったけど、今回は各ハードの開発ツールについて聞いてみた。ゲームの開発者にしてみれば、ゲームのデキにも影響してくるというこのツール。現場の状況ははたしてどうだ？

ゲームの面白さは開発環境にも左右される？ 2人のプログラマーが現状を語る。

ソフトのデキは開発ツールのデキ次第？

――最近スーパーファミコンのソフトがいまひとつ盛り上がりに欠けていて、各ハード争う戦国時代ぽくなってますよね。それに比べて最近のメガドライブは、ソフトがかなり充実しているように感じますが……。

山本　スーファミも出たばっかりでまだノウハウとかがないでしょうからね。

内藤　スーファミに関していわせてもらえば、あれは開発ツールが悪いんじゃないですか(笑)。

山本　そうですねぇ。ゲームのデキはツールの性能で左右される部分も大きいですからね。たとえばCD-ROMのゲームを作るにしても、一度に何百枚もの絵を効率よくディスクに入れたりできないようでは絶対にゲーム作れませんから、まずはツールを充実しないとダメでしょうね。

――スーファミの開発ツールはけっこう値段が高いって聞いたことがあるんですが、そのわりには使いにくいということですか？

内藤　そもそもあれは、ソニーの「NEWS(ニューズ)」っていう機械を使うんですよね。だけど、そのNEWSっていうやつは、値段は高いんだけどワークステーションと呼ぶにはちょっと抵抗があるものなんですよ、これが。そのうえNEWSのOS(オペレーションシステム)には「UNIX」から、一般的ないわゆる開発の人はUNIXというもの自体から勉強しないと開発ができないわけなんです。だからスーファミソフトの開発をするとなると,UNIXも勉強しなければならないし、さらにツールは扱いにくいしで、かなり厳しいと思いますねぇ。

――そんなに大変なんですか。じゃあそれに比べるとメガドラは開発がしやすいんじゃないですか？

山本　いやぁ、ザックスはちょっと……。

――ザックスというのは？

山本　ザックスっていうのは開発の機材の名前なんですけど、こいつはCPUに68000を使っているパソコンならなんでも使える汎用の開発ツールなんですよ。だからX68000用の開発でもムリをすれば使えるんですけど、それがまた扱いにくいんですよ(笑)。まずそれではじめに3ヵ月はかかりますから(笑)。

内藤　はっきりいっちゃうと、あれも使いにくいですよ(笑)。

山本　けっきょくザックスでやってますけどね、うちは。

内藤　うちのプログラマーは全員、「シャイダク」の開発をはじめたときに、ザックスから入らせないで、もっと高い機械当てちゃったんでぜいたくになっちゃってるんですよ(笑)。その高い機械でさえ遅いだなんだっていってるぐらいですから、たぶん98とかには戻れないですね。

――PCエンジンの開発ツールというのはどうですか？

山本　そうですねぇ。PCエンジンには、有名なグラフィックツールがあるんですけど、こいつはメガドラの開発でも絵を描くのにも使えるんで便利なんですよ。だから、PCエンジンとメガドライブをやっているソフトハウスさんは、おそらくみんな使ってると思いますよ。

山本雅康（RIOT日本テレネット）

RIOT日本テレネットではエース的存在の実力派プログラマー。現在はテレネットのメガドラ期待の新作「ワンダラーズ フロム イース」の開発に全力投球中。メガドラでは他に「ガイアレス」「ヴァリスIII」も手がけている。プログラマーとしての腕は一級品だ。

内藤 寛（(株)クライマックス）

メガドラでは「シャイニング&ザ・ダクネス」のプログラマーとして活躍したことはみんな知ってるとおり。あの「ドラクエ」のIII、IVのメインプログラマーでもある。この業界では名のとおった陽気な青年プログラマーだ。

業界の明日は開発環境が握っている？

――いままでの話を聞いてると、開発の機材関係の良し悪しでもゲームのデキはけっこう左右されてくるみたいなんですが、それを考えてみると、開発環境という観点から今後のゲーム業界の流れというのは占えませんか？

内藤　さっきもいったように、メガドライブのCPUは68000というメジャーなものなんで、開発ツールに関してはかなりそろってるんですよ。だからいくつも開発ツールがあって、開発者の好きなものを選べるという点では非常にいいですよね。逆にスーパーファミコンの場合は、ツールの種類も少ないから、開発側としては大変でしょう。やはり開発環境という観点ではメガドライブのほうがいいんじゃないですか？

山本　でもツールが使いやすいと、どこでも開発できちゃってクオリティが落ちるという問題もでてくるでしょう。ならば逆に開発上の限定をしているスーファミのほうがクオリティ管理の面で上かなという感じもしますね。

――すると、どっちもどっちという感じですかね？

山本　ハードに関しては、結局メガドラとスーファミのどっちが性能的に優れているとはいえないんですよ。画面に関する部分ではスーファミのほうが上ですけど、計算能力はメガドライブのほうがありますから。たとえばPCエンジンの「スーパースターソルジャー」みたいに速い計算がいるゲームなんかはメガドラならなんとかなるかもしれないけど、スーファミで作るのはちょっとキツいでしょうね。要は、最終的にそういったことがわかっている腕のたつ開発者がどのハードにつくかというのが今後のゲーム業界の流れに大きく関わってくるんじゃないですかね。

ちょっとこぼれ話

SCORE 700
TIME 3:40
RINGS 0

〈内藤〉：ソニックみたいなのってホントは僕が作りたかったんですよ。〈テレネット担当〉：それなら今度うちのヴァリスの続編でも作りませんか？〈内藤〉：えっ？…(笑)

無事(？)2回目をむかえたミニ対談だけど、今回は話がちょっと難しかったかもね。まっ、気軽に暇つぶしのつもりで読んでもらえればいいからさ。ところで気になるイースIIIの開発だけど、順調すぎるくらいトントン拍子できてるそうだ。急遽ビジュアルシーンも入るらしいし、こっちも期待できそうだぞ。というわけで、次回の巻頭出張企画では最新の「イースIII」情報をお届けするぞ。

MEGA DRIVE

Sorcer Kingdom

ファンタジーRPG
ソーサル キングダム

RPGの王道を行く超大作。

★11月発売予定★

予価¥8,800(税別)

8メガROMバックアップメモリー搭載

暑中お見舞い申し上げます。

「ソーサル キングダム」が
キミの目の前に!

CSG
●8/31(土)大阪●
中央ビル
●9/23(月)東京●
サンシャインシティ

ラングリッサー

ファンタジーシミュレーションゲーム
ラングリッサー

品切れ続出、追加発売決定!

20の連続したシナリオで
綴る壮大な叙事詩

★好評発売中★ ¥7,300(税別)

4メガROMバックアップメモリー搭載

【スタッフ募集!】

★TVゲームの画面データ作る人!!

こういうのね

★アニメシーンの原画動画描く人!!

経験者に限る。御問い合わせは池田まで。
☎03(3486)6588へ
ダイヤルだ!

YOUNG MASAYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-3486-6588(受付時間) 9時～18時

GAME GEAR

9月、君を司令官に任命する。

今回の君の任務は、敵国の首都占領にある。
はかりしれない力をもつ敵の部隊を次々と倒し、
その任務を果たすためには
君の戦略能力が重要な決め手となるだろう。
いままでにない迫力とスピーディな展開を実現した
ウォーシミュレーションゲーム、「大戦略G」。
君の的確な指令で強力な部隊を築き上げ、敵国の首都を制圧してくれたまえ
この戦いは力と力の戦いではなく、むしろ頭脳と頭脳の戦いだ。
君の健闘を祈る。

地上兵器[標準]
戦車 600
装甲車 200
対空砲 300
対空ミサイル車両 400
自走砲 400
機械化歩兵 300
補給車 200
予算 9800

攻ヘリ

予算 8200 5930 (23, 13)

このシミュレーションで、興奮を実体験する

対戦型 大戦略G

対戦型ウォーシミュレーションゲーム

9月発売予定

ゲームギア専用ソフト
2M+SRAM[バックアップ機能付]

価格4,800円(消費税は含まれておりません)

※この製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※写真・イラストと商品は多少異なることがあります。

SystemSoft
株式会社 システムソフト
アミューズメント事業部
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30
営業部専用電話 092-752-5262

HUMAN CREATIVE GROUP
HUMAN
ヒューマン株式会社

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
☎0422(20)1521㈹

■ヒューマンテレホン通信
0422(20)0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)

■ゲームに関するお問い合わせ
0422(20)3725
(月～金曜の午後2～6時)

フェニックスで幕を開け、全世界を駆け巡り1人のワールドチャンピオンを決定する91年F-1グランプリを忠実に再現。コースは全長、コーナー、起伏、気象条件までリアルそのもの。エンジン、ギア、タイヤ、ステアリング、ウイング、カラーリングまでマニアックにセッティングでき、さらにクオリファイ、ピットインにいたるまでF-1の緊張感をそのままゲームに反映。全16戦を競いあうワールドチャンピオンシップ・モードをはじめテストラン、2人同時プレイ可能なバトルの3つのモードを用意。手にアセ握る興奮のなか、君はF-1ワールドチャンピオンになれるか ———。
超マニアックF-1ゲーム、ファステスト・ワン。いま、君の挑戦は、グリーンシグナルにかわる。

■ヒューマンフェア・夏の陣開催!!———●8/8(木)おもちゃのメルヘンみどり店【名古屋市】●8/10(土)アンドウトーイ【埼玉・川口市】●8/14(水)おもッちゃマン春日井店【愛知・春日井市】●8/19(月)おもちゃのデパートさのう【岡山・井原市】●8/20(火)ぴーこっく日田店【大分・日田市】●8/29(木)ファンハウス【横浜市】 ●9/1(日)アポロ【大阪・枚方市】

FASTEST 1
ファステスト・ワン

MEGA DRIVE
メガドライブソフト
ファステスト・ワン
好評発売中!
税別価格 ¥7,500
(バックアップ付)

F-1全16戦の熱い闘い!そのすべてをここに再現。

ファステスト・ワン

TOSHIBA EMI
INVICTUS

魔王の座に君臨すべきものは……。

ファンタジー・ワールド。そこは魔力に支配された世界。
魔王の座をめぐり、選ばれし魔法使いたちによって召喚されたモンスターたちが争う。
生き残ったものは成長し、より強力な能力を身につけ、
その変貌した姿を戦いの場へと運ぶ……。
パソコン・ユーザーから絶大なる支持をうけた話題作品からの移植、
メガドライブ版ファンタジー・ウォー・シミュレーション「マスター・オブ・モンスターズ」
君は果たして魔界に君臨できるか!?

マスター・オブ・モンスターズ
大好評発売中!!
ゲームミュージック9/13発売

すぎやまこういち音楽監修!!

- メガドライブ版オリジナルの"AI"機能搭載!
- 迫力のある戦闘アニメーション!
- 一目でわかるキャラクターの成長!
- オリジナル・システムによるゲームの高速化を実現!

Master of Monsters

ファンタジー・ウォー・シミュレーション
〈マスター・オブ・モンスターズ〉

©1989 SystemSoft　Reprogrammd By ©1991 TOSHIBA EMI

4メガROM　バックアップ・メモリー搭載
価格 ¥7,800(税別)

MEGA DRIVE

東芝EMI株式会社/マルチメディア事業部　TEL 03-3587-9005　〒107 東京都港区赤坂2-2-17

CONTENS

BEEP! メガドライブ 1991 9月号 SEPTEMBER

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑（アート・サプライ）

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP 10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今回は新作がドーンと出た時期だけに続々新顔がランクイン。とくに「アドバンスド大戦略」は他機種の最新話題作も押さえて全国ランクでも売上げトップになったとの情報も。まさにメガドラは絶好調だ。

1位／NEW SOFT アドバンスド大戦略

2485 POINTS

前評判も高かった「アドバンスド大戦略」が好調な売れ行きをみせてトップを奪取。この完成度の高さはまさに一生もののデキだぞ。

セガ／'91・6・21発売／8,700円／SLG／8M、B・B、モデム対応

2位／NEW SOFT エイリアンストーム

1254 POINTS

「ゴールデンアックス」系統のアクションゲームはやはり根強い人気があるよう。シューティング面もあっていろいろ楽しめるぞ。

セガ／'91・6・28発売／6,000円／ACT／4M

3位／NEW SOFT マーベルランド

875 POINTS

思ったほど伸びなかったけど、メルヘンチックな画面は逸品だぞ。メガドラならではの要素も盛りだくさんで、お買得品だ。

ナムコ／'91・6・28発売／7,000円／ACT／8M

4位／NEW SOFT レッスルウォー

セガ／'91・6・28
6,000円／SPT／4M

845 POINTS

メガドラ初の本格プロレスゲーム。連打が決め手だ。

5位／NEW SOFT ファステスト・ワン

ヒューマン／'91・6・28
7,500円／RAC／4M、B・B

839 POINTS

最新データで遊べるのはやっぱり嬉しい。本格派だぞ。

6位／前回2位 シャイニング&ザ・ダクネス

セガ／'91・3・29
8,700円／SRG／8M、B・B

678 POINTS

ランクは落ちたが定番的に売れてる。続編は出るかな。

7位／NEW SOFT アークス・オデッセイ

ウルフチーム／'91・6・14
8,500円／A・RPG／8M

549 POINTS

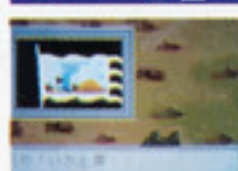
RPGというよりアクションゲーム。意外に伸びた？

8位／前回5位 スーパーモナコGP

セガ／'90・8・9
6,000円／RAC／4M

346 POINTS

もはやメガドラの顔的存在か？面白さは保証つき。

9位／前回4位 三国志列伝 乱世の英雄たち

セガ／'91・4・26
8,700円／SLG／8M、B・B

293 POINTS

豪快な一騎討ちは三国志の象徴？ゲームも豪快だ。

10位／NEW SOFT ブルーアルマナック

講談社総研／'91・6・22
8,700円／RPG／8M、B・B

275 POINTS

オープニングのデキは絶品。異星人もいい味出してるぞ。

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP 5

GO! GO! G.G.! GO! GO! G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

今月の新作ソフトの売上げはイマイチ伸びず。最新作より昔のソフトがランクインしてるのは本体自体が売れてるせいか？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	The GG忍 セガ／'91年4月26日発売／3,800円／ACT	166
2	―	スーパーモナコGP セガ／'90年10月21日発売／3,500円／RAC	165
3	新	ハレーウォーズ タイトー／'91年6月21日発売／3,800円／SHT	149
4	―	コラムス セガ／'90年10月21日発売／2,900円／PUZ	134
5	新	マッピー ナムコ／'91年5月24日発売／3,500円／ACT	110

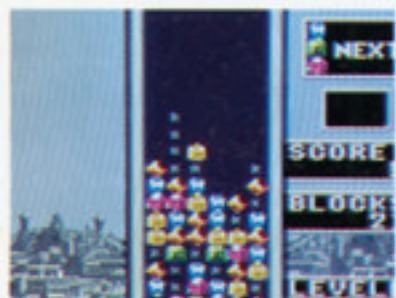
※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は6月1日～6月30日まで。★協力店
●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリア●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ

2 スーパーモナコGP

ゲームギア本体と同時に発売されただけあって、GGの定番商品のよう。デキもいいぞ。

3 ハレーウォーズ

こいつは懐かしいという人も多いはず。古いゲームの移植のわりになかなかハデだぞ。

4 コラムス

モナコ同様定番ソフトの一本だ。寝ころんでもできるからこっちのほうがGG向きかも？

USER DATA

移植希望ゲーム TOP 20

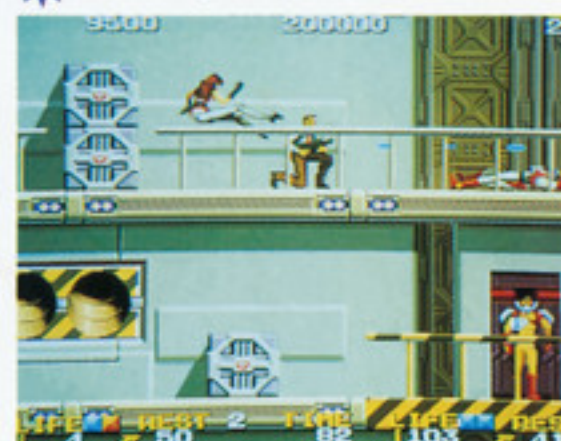
I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

先月のジャムおじさんのインタビューは興味深かったけど、さっそくナムコは「ローリングサンダーII」の移植を発表してくれたぞ。G.G.では「ギャラガ'91」も出すそうだし、今後もナムコは期待？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターII カプコン／VG	194
2	4	シムシティ イマジニア／パソコン他	52
3	5	ロードス島戦記 ハミングバード／パソコン	49
4	14	コットン セガ／VG	41
5	2	ファイナルファイト カプコン／VG他	39
6	3	ドラゴンセイバー ナムコ／VG	37
7	15	ラッドモビール セガ／VG	34
8	8	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	30
9	18	でたな！ツインビー コナミ／VG	26
10	7	ワルキューレの伝説 ナムコ／VG他	24
11	6	天地を喰らう カプコン／VG他	23
12	20	ガンフロンティア タイトー／VG	22
13	12	パロディウスだ！ コナミ／VG他	20
14	9	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	19
15	—	ナイトストライカー タイトー／VG	17
16	13	G-L.O.C. セガ／VG他	16
17	10	グラディウスシリーズ コナミ／VG他	15
18	—	ウイニングラン ナムコ／VG	14
19	—	ファイナルラップII ナムコ／VG	12
20	—	クイズ宿題をわすれました セガ／VG	11

※このポイントは7月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

新 ローリングサンダーII

画面は業務用のものだけど、移植度も期待できそう。2人同時プレイも、いまから楽しみだぞ。

4 コットン

ギャグアニメ的なビジュアルが人気急上昇の理由か？「さいなら〜」などの音声は笑えるぞ。

15 ナイトストライカー

スペハリぽくって人気のあった近未来的3Dシューティング。CDで移植してほしいが…。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP 5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

最近は次々とゲームが出てきてるけど、「ストリートファイターII」や「雷電」は根強い人気だ。こういった定番があるうちはこの業界も安泰か？

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	ストリートファイターII	カプコン
2	—	クラッチヒッター	セガ
3	2	スーパーバレー'91	ビデオシステム
4	—	サンダーゾーン	データイースト
5	—	雷　電	セイブ開発

★調査協力店●キャンディ東花園●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

NEW FACE!

2 クラッチヒッター

実名の球団と選手が登場する最新野球ゲーム。顔やフォームもソックリだぞ。

4 サンダーゾーン

ダメージを受けたら仲間に肩を貸してもらえ。ボーナス面のほふく前進はいいね。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP 20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

先月ランクインしていた7月の注目作がたくさん抜けたために、今月は繰り上げ入選の作品が多くなった感じだ。MEGA-CD用のソフトも今月から下のほうにランクインしてきてるけど、画面が公開されるにしたがって上位に進出してきそうな気も……。次号以降の目玉ソフトに何がくるか興味深いけど、やはり今後の主流はMEGA-CDになるのかな？

体感ゲームの最高傑作がついに登場!

1位 (前回3位) アウトラン

セガ/8月9日発売予定/7,000円/RAC/8M

160 POINTS

メガドラ登場以来の待望作品なだけに、この順位は順当か？　移植度の高さは全機種最高だぞ。発売まで待てないか？

神と悪魔の壮大な陣取りゲーム!

2位 (前回—) ポピュラス

セガ/8月9日発売予定/6,000円/SLG/4M

62 POINTS

もうメガドラでは出ないと思ってたソフトなだけに、この登場は意義深い。本場で移植されたから、完成度も高いぞ。

幻想的な宇宙を駆け巡る3Dシューティング!

3位 (前回5位) ギャラクシーフォースII

CSK総研/9月13日発売予定/8,400円/SHT/8M

49 POINTS

業務用では人気がイマイチだったけど、家でやるなら話は別。移植度はかなり高いので、いまから期待して待とうぜ。

アネットの魅力がゲームでも爆発するぞ!

4位 (前回18位) エル・ヴィエント

ウルフチーム/9月20日発売予定/8,500円/ACT/8M

33 POINTS

本誌のマンガでもおなじみのアネットが、はやくもゲームで登場だ。なめらかなキャラの動きは一見の価値があるぞ。

メサイヤ期待の新作RPGの登場だ!

5位 (前回10位) ソーサルキングダム

メサイヤ(NCS)/11月発売予定/8,800円/RPG/8M

30 POINTS

最近期待の高いメサイヤの最新作。戦闘や成長にシミュレーション的な要素を組み入れたリアル指向のRPGだぞ。

9位 プロ野球スーパーリーグ'91

今回は選手も球団もすべて実名で登場。応援歌もいい。

12位 デビルクラッシュMD

テクノソフト初の移植作はコリコリのピンボールだ。

順位	前回	ゲーム名／データ		POINT
6	11	戦場の狼II	セガ／9月27日	27
7	16	港のトレイジア	RIOT日本テレネット／11月予定	24
8	8	ゴールデンアックスII	セガ／1月予定	21
9	—	プロ野球スーパーリーグ'91	セガ／8月30日	20
10	7	ワンダラーズ・フロム・イース	RIOT日本テレネット／10月中旬	18
11	—	アリシア ドラグーン	ゲームアーツ／発売日未定	16
12	—	デビルクラッシュMD	テクノソフト／10月10日	15

※このポイントは7月号の読者アンケートハガキをもとに「BE・メガ」編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名／データ		POINT
13	—	中嶋悟F1 GRAND PRIX	バリエ／12月上旬	14
14	19	F-1コンストラクターズ(仮)	セガ／発売日未定	12
15	20	ファイヤープロレスリング外伝	ヒューマン／発売日未定	11
16	—	パワードリフト	電波新聞社／発売日未定	10
17	—	天下布武	ゲームアーツ／発売日未定	9
18	—	聖魔伝説「3×3EYES」	セガ／発売日未定	8
19	—	モンスターワールドIII	セガ／10月25日	7
20	—	乱世の覇者	アスミック／11月予定	6

NEW SOFT SCHEDULE
新作ソフトスケジュール

メガドライブ MEGA DRIVE

ソフト名	発売予定日	価格	データ
超闘竜烈伝ディノランド	8月9日	6,800円	ウルフチーム／PIN／4M
アウトラン	8月9日	7,000円	セガ／RAC／8M
ポピュラス	8月9日	6,000円	セガ／SLG／4M
ジュエルマスター	8月30日	6,000円	セガ／ACT／4M
プロ野球スーパーリーグ'91	8月30日	6,800円	セガ／SPT／4M+B・B
ギャラクシーフォースII	9月13日	8,400円	CSK総合研究所／SHT／8M
エル・ヴィエント	9月20日	8,500円	ウルフチーム／ACT／8M
レンタヒーロー	9月20日	8,700円	セガ／RPG
戦場の狼II	9月27日	7,000円	セガ／ACT／8M
マスターオブウェポン	9月27日	6,800円	タイトー／SHT／4M
宇宙戦艦ゴモラ	9月予定	7,500円	UPL／SHT／8M
スパイダーマン	10月4日	6,000円	セガ／ACT／4M
ソードオブソダン	10月4日	6,000円	セガ／ACT／4M
デビルクラッシュMD	10月10日	6,800円	テクノソフト／PIN／4M
ブロックアウト	10月25日	6,000円	セガ／PUZ
魔王連獅子	10月25日	6,800円	タイトー／ACT／4M
モンスターワールドIII	10月25日	6,000円	セガ／ACT／5M+B・B
ワンダラーズ　フロム　イース	10月中旬	8,700円	RIOT日本テレネット／RPG／8M+B・B
アンデッド　ライン	10月予定	未定	PALSOFT／SHT／8M
ビースト・ウォリアーズ	10月予定	8,400円	RIOT日本テレネット／ACT／8M
ダブルドラゴンII	10月予定	未定	PALSOFT／ACT／8M
ドラゴンズアイ　プラス上海III	10月予定	5,800円	ホームデータ／PUZ／2M
将棋の星	10月予定	6,700円	ホームデータ／TAB／2M
ルナーク	11月15日	6,800円	タイトー／ACT
ファンタジア	11月22日	未定	セガ／ACT
忍者武雷伝説	11月29日	未定	セガ／SLG／4M+B・B
Cal. 50（キャリバーフィフティ）	11月予定	8,300円	ビスコ／SHT／8M
魔獣羅	11月予定	未定	セガ／ACT
港のトレイジア	11月予定	8,700円	RIOT日本テレネット／RPG／8M+B・B
ヘビーノバ	11月予定	未定	マイクロネット／ACT／8M
ソーサルキングダム	11月予定	8,800円	メサイヤ（NCS）／RPG／8M+B・B
タスクフォースハリアーEX	11月予定	未定	トレコ／SHT／8M
ファイティングマスターズ	11月予定	未定	トレコ／ACT／4M
乱世の覇者	11月予定	9,800円	アスミック／SLG／8M+B・B
スーパーファンタジーゾーン	11月予定	6,500円	サン電子／SHT／8M
ローリングサンダーII	11月予定	未定	ナムコ／ACT／8M
シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟	11月予定	未定	ビクター音産／ACT／4M
アーネスト・エバンス	今秋予定	未定	ウルフチーム／ACT／CD
太平記	12月13日	未定	セガ／SLG
中嶋悟F1　GRAND　PRIX	12月上旬	7,500円	バリエ／RAC／8M
夢幻戦士ヴァリス	12月予定	8,400円	RIOT日本テレネット／ACT／8M
闘技王　キング・コロッサス	12月予定	未定	セガ／RPG／4M
エグザイル	12月予定	8,700円	RIOT日本テレネット／A・RPG／8M+B・B
精霊神世紀フェイエリア	12月予定	未定	ウルフチーム／RPG／CD
プリンス・オブ・ペルシャ	12月予定	未定	ビクター音産／ACT／CD
デトネイター・オーガン（仮）	12月予定	未定	ホット・ビィ／ADV／CD
鋼鉄帝国	12月予定	未定	ホット・ビィ／SHT／8M
ノスタルジア	年末予定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
テクモ&シムスワールドカップ92（仮）	年末予定	未定	シムス／SPT／2M
スラップファイトMD	今冬予定	未定	東亜プラン／SHT／8M
ゴールデンアックスII	1月予定	未定	セガ／ACT／4M
JUJU伝説	1月予定	未定	セガ／ACT
デスブリンガー	1月予定	8,700円	RIOT日本テレネット／RPG／8M+B・B
牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか？	1月予定	未定	セガ／RPG／4M+B・B
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	1月予定	未定	セガ／RPG／CD
忍者外伝	2月予定	未定	セガ／ACT
A列車で行こう	2月予定	未定	セガ／SLG
RPG伝説へポイ	2月予定	未定	セガ／RPG
ターボアウトラン	2月予定	未定	セガ／RAC
レミングス	2月予定	未定	サン電子／PUZ
デビリッシュ（仮）	2月予定	未定	ホット・ビィ／ACT／4M
ザ・コズミックファンタジーストーリーズ	来春予定	未定	RIOT日本テレネット／RPG／CD
魔天の創滅（仮）	5月予定	未定	講談社総研／RPG／8M+B・B
封神演義	来夏予定	未定	ビクター音産／RPG／CD
アリシア　ドラグーン	未定	7,800円	ゲームアーツ／SHT／8M
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC
ソルフィース	未定	未定	ウルフチーム／SHT
ベルリンの壁	未定	未定	KANEKO／ACT／4M
SDヴァリス	未定	6,800円	レーザーソフト日本テレネット／ACT／4M
ファイヤープロレスリング外伝	未定	7,000円	ヒューマン／SPT／4M
ちびまる子ちゃん	未定	未定	ナムコ
天下布武	未定	未定	ゲームアーツ／SLG／CD
F－1コンストラクターズ（仮）	未定	未定	セガ／SLG
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー／ACT
アルテイン	未定	未定	トレコ／SHT
ツインクルテール	未定	未定	WAS／SHT／8M
シーザーの野望II	未定	未定	マイクロネット／SLG／8M+B・B
F1サーカス（仮）	未定	未定	日本物産／RAC／8M
ミュタントハンター	未定	未定	トレコ／ACT／4M
聖魔伝説「3×3EYES」	未定	未定	セガ／RPG／CD
シムアース	未定	未定	セガ／SLG／CD
ライズ　オブ　ザ　ドラゴン	未定	未定	セガ／ADV／CD
LUNAR（ルナ）	未定	未定	ゲームアーツ／RPG／CD
ゆみみみっくす	未定	未定	ゲームアーツ／ADV／CD
新・覇邪の封印	未定	未定	工画堂スタジオ／RPG／CD
シュバルツ　シルト	未定	未定	工画堂スタジオ／SLG／CD
ワールドラリー（仮）	未定	未定	ビスコ／RAC／CD
クライング・ドラゴン（仮）	未定	未定	トレコ／RPG／CD
アイル（仮）	未定	未定	ウルフチーム／RPG／CD

ゲームギア GAME GEAR

ソフト名	発売予定日	価格	データ
ラスタンサーガ	8月9日	4,500円	タイトー／ACT／1M
アウトラン	8月9日	3,500円	セガ／RAC／1M
エターナルレジェンド永遠の伝説	8月9日	4,500円	セガ／RPG／2M+B・B
パット&パター	9月13日	3,500円	セガ／SPT／1M
対戦型大戦略G	9月28日	4,800円	システムソフト／SLG／2M+B・B
忍者外伝	10月11日	3,500円	セガ／ACT／1M
ギャラガ'91	10月25日	3,500円	ナムコ／SHT／1M
ベルリンの壁	10月上旬	3,800円	KANEKO／ACT／2M
フロッガー	10月下旬	未定	セガ／ACT／1M
アックスバトラー	10月下旬	3,800円	セガ／ACT
クニちゃんのゲーム天国	10月下旬	未定	セガ／TAB
ARLIEL（アーリエル）	11月29日	未定	セガ／RPG
GGアレスタ	11月下旬	未定	コンパイル／SHT／1M
ドナルドダック（仮）	12月20日	未定	セガ／ACT
スペースハリアー	12月下旬	未定	セガ／SHT
フレイ～修行編～（仮）	年末予定	未定	マイクロキャビン／ACT／2M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ（仮）	1月予定	未定	セガ／ACT
シャダム戦記（仮）	1月予定	未定	セガ／RPG／2M+B・B
ファンタシースター外伝	3月予定	未定	セガ／RPG／2M+B・B
テニス（仮）	未定	未定	セガ／SPT
エイリアンストーム	未定	未定	セガ／ACT
エイリアンシンドローム（仮）	未定	未定	シムス／ACT／1M
ヘビーウエイトチャンプ（仮）	未定	未定	シムス／SPT／1M
ボナンザブラザーズ	未定	未定	セガ／ACT
アレックスキッド（仮）	未定	未定	セガ／ACT
パズルX（仮）	未定	未定	セガ／PUZ
ミステリー（仮）	未定	未定	セガ／ADV

BE・メガ編集部チェッーク!!

最近期待のソフトのランクにじわじわとMEGA-CD用のソフトがくいこんできてるみたいだけど、やっぱり今後時代の流れはどんどんMEGA-CDにシフトしていくような気配だ。とはいえ従来のROMのソフトも負けてはいないぞ。情報筋によれば、近々セガから大容量のROMを使用した大作RPGの発表があるとの噂も、ちらほらしているのだ。もしかすると、こいつは某大作の続編か？　最近セガのまわりで活発な動きがみれるだけに、ホントはまだまだ心配しなくてもいいかもね。

それと下の写真はタイトーの新作「魔王連獅子」だ。これも期待。

「源平」っぽい雰囲気で期待できそうかな?

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
ARPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール／B・B：バッテリーバックアップつき

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

8月は発売ソフトが数多くあります。MDでは 2日に「ベアナックル」、9日「アウトラン」「ポピュラス」30日「ジュエルマスター」「プロ野球スーパーリーグ'91」を、G.G.では9日「アウトラン」「エターナルレジェンド 永遠の伝説」を発売します。8月は夏休みの真最中です。宿題は早目に終えて、健康的に遊ぶ時間を作りましょう。

ナムコ

まるでサウナをほうふつとさせる今日この頃、うんざりしちゃうよね。うっそうとした気分に新風を吹き込んでくれるメガドライブ用「メガトラックス」が登場するよ!　四輪バギー「ATV(オール・テレーン・ビークル)」の爽快なジャンプ、砂塵の舞うドリフト、猛烈なクラッシュ、オフロードレースの迫力をそっくりそのままドーゾ。

UPL

「宇宙戦艦ゴモラ」が8月下旬（もしかすると9月に入るかも）に発売されます。発売日がだいぶ延びてしまってごめんなさい。おもちゃショーのセガブースで声をかけてくださったみなさん、ありがとうございました。ご意見を参考にしてあれからさらに遊びやすくなりました。メガドライブでしか移植の予定がないのでコレは貴重ですよ。

ウルフチーム

イタタ……。風邪が治ったと思ったら〝親知らず〟が生えてきてイタイ!　なんかイイことないかなぁ。と思っていたら「エル・ヴィエント」 9月20日発売決定!　あのアネットが動くし、跳ぶし。スゴクかわいくってうれしくなっちゃう。みんな、楽しみに待っててね。さてと、歯医者さんにでも行ってこようかなー。　（こもも）

トレコ

みんな夏休みをおもいっきり元気に過ごしているかな？　それとも「ストリートスマート」に燃えているかな？　すでにお知らせしましたが、わがトレコもMEGA-CDに参入することになりました。具体的にお見せできるのは来年あたりになっちゃうけど、みなさんの期待に応えるようにがんばりますのでどうぞヨロシクネ。

ビクター音産

ビクターのメガドライブ参入第1弾が決定しました。タイトルは「シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟」。英国はシグノシス社より全世界に向け発売されるや、世界中のゲーム・フリークに大きな衝撃を与えた作品です。とくに背景13重スクロールなどのグラフィックは、このゲーム最大の特徴なのです。楽しみにしててね!!

ビスコ

みなさん、こんにちは!　さて「Cal.50（キャリバー・フィフティー）」って知っていますか？ゲーセンで見たことある人、多いんじゃないかな。あの16方向攻撃シューテイングゲームってやつです。山ほど出てくる敵を撃ちまくり、爽快感はまさに200%!!　オリジナルの面も用意しています。これは見逃せませんよ。

RIOT日本テレネット

やあ、夏休みはどうだい？　僕はイベントがたっぷりあって夏休みがないんだ。8月6日と7日に名古屋で「遊べ!　ゲームザウルス」というイベントがあるから名古屋近辺の人は来てくれ。あの「ビーストウォリアーズ」や「イースIII」が発売前に遊べちゃうぜ!　ゲーム大会も行う予定なので楽しみにネ。会場で僕と握手!　（たかを）

ホット・ビィ

ホット・ビィでは、MEGA-CDの第1弾として「デトネイター・オーガン」を発売しちゃいます。この作品は、オリジナルビデオアニメをゲーム化したもので、ジャンルはアドベンチャーゲームなんだけど、これがまたいいんだ!　何がいいかって？　それは、ヒ・ミ・ツ。そのうち、どーんと発表しちゃうから、待っててね。　（マエダキ）

WAS

みなさん、はじめまして!!　今度メガドラに新規参入するWASです。WASの名前の由来は、「WONDER AMUSEMENT STUDIO（素晴らしい夢の創造空間）」の頭文字なのです。う〜ん渋い!!　さて、自信の第1作目は本格ファンタジー・アクション・シューティング「ツインクルテール」だ!!　みなさん乞うご期待!!

日本物産

はじめまして、日本物産と申します。今月から新しくメガドラファミリーのお仲間に入れて頂くことになりました。ゲーセンではいつもお世話になっておりますがメガドラソフトもニチブツをよろしくお願いいたします。参入第1弾はなんと!「F1サーカス」。高速スクロールのバリバリレースをメガドライブでもうすぐ体験できるぞ。

マイクロキャビン

今年うちはG.G.で「フレイ」というゲームを出します。知っている人もいると思うけど、当社のMSX用ゲームの移植になります。年末に発売予定なので楽しみに待っててね。で、その次となるとやっぱり「アレ」ですか。MDでアレですかね、やっぱり。アレですよアレ。今、検討中なんですよね。うちのアレ。……ふふふふふ……。

コンパイル

はっぢっめっましてぇ。私がコンパイルの変な営業です。緊張の夏(笑)当社ゲームギア初オリジナルソフトといえば「アレ」です。10月発売予定の「GGアレスタ」です。こいつぁー。気合い入れて頑張って作ってるからワクワクしててくださいね。MEGA-CDソフトも、当然「あっ」と言わせる商品出すよー。「あっ」と言わせてくださいね。

シムス

シムス㈱では年内に、G.G.では「エイリアンシンドローム」「ヘビーウエイトチャンプ」、MDでは「テクモ&シムス ワールドカップ'92(仮)」を出すことが決定しています。とくにサッカーはシンプルな中にも独自の面白さがもりだくさんです。エイリアン、ボクシングもG.G.の機能を最大限に引き出した最高傑作です。どうぞよろしく。

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ!　というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『BE・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。

読者参加型企画

BE・メガ読者レース

Vol.6 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価（再評点）してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
（今月の締切は9月6日、消印有効です）。

オッズ表

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	全投票平均
1	—	アドバンスド大戦略	9.1904
2	1	ラングリッサー	8.5983
3	2	シャイニング&ザ・ダクネス	8.5764
4	3	アイラブ！ミッキーマウス！ふしぎのお城大冒険	8.3535
5	4	レッスルボール	8.2965
6	5	THUNDER FORCE Ⅲ	8.273
7	7	ザ・スーパー忍	8.1774
8	6	ふしぎの海のナディア	8.1588
9	8	スーパーモナコGP	8.1466
10	9	武者アレスタ	8.109
11	11	スーパー大戦略	8.0825
12	10	スタークルーザー	8.0605
13	12	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	8.0387
14	13	バハムート戦記	7.8893
15	14	重装機兵レイノス	7.8701
16	15	鮫！鮫！鮫！	7.8644
17	—	ゼロウィング	7.8181
18	16	ジョー・モンタナフットボール	7.8166
19	18	ソーサリアン	7.7347
20	—	紫禁城	7.7009
21	19	コラムス	7.6924
22	20	ダライアスⅡ	7.6662
23	24	大魔界村	7.6516
24	22	ゴールデンアックス	7.6373
25	21	アフターバーナーⅡ	7.6349
26	25	ファンタシースターⅡ	7.6339
27	23	グラナダ	7.6338
28	17	三国志列伝 乱世の英雄たち	7.6222
29	27	ヘルツォーク・ツヴァイ	7.5545
30	28	ゲイングランド	7.4878
31	29	エレメンタルマスター	7.4511
32	—	アークス・オデッセイ	7.4285
33	26	ミッドナイトレジスタンス	7.4273
34	30	ストライダー飛竜	7.3429
35	31	スーパーバレーボール	7.3028
36	33	ジノーグ	7.1951
37	32	Hard Drivin'	7.1747
38	36	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	7.0458
39	37	ガイアレス	7.0166
40	34	エアロブラスターズ	7.0095
41	44	魔物ハンター妖子	6.9807
42	42	ワールドカップサッカー	6.9761
43	38	THUNDER FORCE Ⅱ MD	6.9434
44	39	ヘルファイアー	6.9241
45	41	ダイナマイトデューク	6.9141

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

BE・メガ読者レース

◎本命馬紹介 絶対キープの本命だぞ。

1着 前回 — アドバンスド大戦略

セガ／'91・6・21
8,700円／SLG／8M、B・B㋲

全投票平均点	9.1904
本誌の平均点	8.0

まず説明書の厚さに度肝を抜かれる。そしてゲーム本編の演出がまたスゴイ。リキの入ったオープニングデモ、戦闘シーンのアニメ等気合いの入った演出には頭の下がる思いだ。発売が遅れたのもこれなら十分納得いくだろう。これはまさにメガドラ史上最強の一本だ〃（東京都・渡部博之・19歳）スタンダードよりも、とにかくキャンペーンモードが面白いね。面クリアした後がちとさびしいかな。（愛知県・戸田稔・22歳）
★ダントツ一位はダテじゃない。まさに最高の本命だ。

△穴馬紹介 「またまた意外」の穴馬だ。

32着 前回 — アークス・オデッセイ

ウルフチーム／'91・6・14
8,500円／A・RPG／8M

全投票平均点	7.4285
本誌の平均点	5.75

かなり面白かった。2人同時プレイ、武器のパワーアップ、それにそこそこの難易度などいままでほしかった要素をまとめたような1本に仕上がってると思う。このゲーム、はじめの武器は迫力がないけど、後半にいけばいくほど楽しくなると思う。（千葉県・深沢大生・13歳）オープニングデモや操作性はなかなかいいけど、なんとなく単調かなという感じ。もう少し練り上げてもよかったのでは？（三重県・中村誠匡・26歳）
★賛否両論まっぷたつ。そんなに悪くないデキかな？

○対抗馬紹介 本命に及ばずとも、それなりの実力があるのが「対抗」だ。余裕があれば買い？

17着 前回 — ゼロウィング

東亜プラン／'91・5・31
8,000円／SHT／8M

全投票平均点	7.8181
本誌の平均点	8.0

東亜プランのゲームにしては珍しく（？）ハデさはないが、実際にプレイすると"さすが東亜"とうなるデキだ。ゲーム自体の面白さもさることながら音楽もこれまた良い。ボンバーがまるで使えないのは少々いただけないが、誰でも安心してできるゲームだろう。（大阪府・児玉誠・19歳）移植度は高いがゲームとしては可もなく不可もなし。プリソナービームも新しいがあまり必要ないのが残念。（東京都・荒井宏興・20歳）
★おまけのオープニング、エンディングもいいぞ。

29着 前回27着 ヘルツォーク・ツヴァイ

ウルフチーム／'89・12・15
6,800円／SLG／4M

全投票平均点	7.5545
本誌の平均点	7.75

リアルタイムだから慣れるまでけっこう大変だが、慣れてしまえばこれほど楽しいゲームはない！ ユニットは勝手に働いてくれるし、何より自機も戦えるからだ！ ただし画面分割同時プレイで処理速度が遅くなったり、攻略がワンパターンなのは欠点かな。続編に期待〃（滋賀県・寺田寛幸・18歳）面白いけど、同じマップで4回もプレイしなきゃエンディングが見れないのはいただけない。（千葉県・宮本大輔・16歳）
★テクノの他作品の影に隠れてるが続編希望は高いぞ。

○その他欄外 中古屋で見かけるメガドラ初期のソフトたち。果していまでもお得かな？

47着 前回49着 サイバーボール

セガ／'90・7・17
6,000円／SPT／4M、㋲

読者	6.85
本誌	6.0

やっぱり「モンタナ」に比べると見劣りするけど、ルールが簡略化されてるので、逆に初心者向けでいいかも。ロボットの特徴を生かしてブースター加速で逃げまくるのも快感ものだぜ。（奈良県・立岡孝治・22歳）

82着 前回80着 スーパーリアルバスケットボール

セガ／'90・3・2
6,000円／SPT／4M

読者	5.6931
本誌	5.75

迫力のシュート画面や操作性がいいことを除けばほとんど期待ハズレだ。意味のない選手のパラメーターや耳ざわりな音、そしてスポーツらしい戦略性がないなど、とにかく大味すぎるぜ。（埼玉県・鈴木基代・23歳）

【場外馬券場】まずはみんなお待ちかねのオッズ予想ゲームの結果発表だけど、「アドバンスド」は予想をはるかに上回る高得点に終わったね。というわけで一番近い予想を出したのは広島県の佐藤文昭くん（9.1865）だ。キミには希望ソフト一本送るぜ。おめでとう。

オッズ表

順位	前回	ソフト名	全投票平均
46	40	雀偵物語	6.875
47	49	サイバーボール	6.85
48	43	ヴォルフィード	6.8461
49	45	レインボーアイランドエキストラ	6.8276
50	46	ボナンザブラザーズ	6.8168
51	35	斬〜夜叉円舞曲〜	6.7111
52	47	シャドーダンサー	6.6822
53	50	エアダイバー	6.5566
54	51	メガパネル	6.5555
55	53	尾崎直道のスーパーマスターズ	6.5547
56	54	ディックトレーシー	6.5538
57	48	ヴァリスⅢ	6.5266
58	55	TATSUJIN	6.4644
59	52	デンジャラスシード	6.4253
60	56	バットマン	6.377
61	57	フェリオス	6.3566
62	61	TEL・TELスタジアム	6.3051
63	58	ゴーストバスターズ	6.2972
64	62	スーパーハングオン	6.2937
65	59	フォゴットンワールズ	6.2833
66	60	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	6.2551
67	63	ヴァーミリオン	6.1636
68	65	バトルゴルファー唯	6.1578
69	64	火激	6.051
70	66	バーニングフォース	5.9887
71	69	スーパーリーグ	5.9826
72	68	スペースハリアーⅡ	5.9777
73	67	ESWAT	5.9658
74	70	時の継承者 ファンタシースターⅢ	5.9538
75	74	大旋風	5.9259
76	71	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	5.8478
77	73	クラックス	5.8343
78	76	ウィップラッシュ	5.8058
79	75	モンスターレア	5.7872
80	72	究極タイガー	5.7666
81	78	JUNCTION	5.7058
82	80	スーパーリアルバスケットボール	5.6931
83	79	サイオブレード	5.6855
84	83	アローフラッシュ	5.647
85	77	FZ戦記AXIS	5.6364
86	81	クラックダウン	5.6011
87	82	DJボーイ	5.5904
88	86	ダーウィン4081	5.5178
89	84	TEL・TELまあじゃん	5.4878
90	85	ファットマン	5.4042
91	88	マージャンCOP竜	5.35
92	91	孔雀王2幻影城	5.3285
93	87	ニュージーランドストーリー	5.2888
94	92	スーパーサンダーブレード	5.1986
95	90	ファイナルブロー	5.1545
96	93	ランボーⅢ	5.1196
97	89	アトミック・ロボキッド	5.1166
98	95	インセクターX	4.8333
99	94	ヘビーユニットメガドライブ・スペシャル	4.8222
100	98	アレックスキッド ―天空魔城―	4.8009
101	96	AMBITION of CAESAR	4.7647
102	97	ズーム！	4.7297
103	101	史上最大の倉庫番	4.6405
104	99	スペースインベーダー'90	4.6276
105	100	北斗の拳新世紀末救世主伝説	4.5875
106	102	獣王記	4.4694
107	103	スーパーハイドライド	4.4687
108	104	四天明王	4.0508
109	105	カース	3.8928
110	106	おそ松くんはちゃめちゃ劇場	3.4884
111	107	XDR	3.3201
112	108	ラスタンサーガⅡ	3.0845

▲単穴馬紹介

イイセンいくはずだったのに、イマイチだったってのが「単穴」ってやつだ。

60着 前回56着 バットマン

サン電子／'90・7・27
6,500円／ACT／4M

全投票平均点 6.377
本誌の平均点 7.25

ゲームのバランスはちょうどいいし、音なんかも超カッコいい。車や飛行機のシーンも1つ1つが面白かった。最初から最後までとにかく気に入ったぞ。（東京都・小野和俊・14歳）なんとなくオリジナリティに欠けるという感じがするのは僕だけだろうか。そりゃグラフィックは美しいし、キャラの動きも細かいよ。でも、やっぱり普通のゲームだなぁという気しかしないな。（北海道・高橋邦洋・13歳）★秘かな支持を受けてるのは単にキャラだけのゲームじゃないからか？

80着 前回72着 究極タイガー

トレコ／'91・2・22
7,500円／SHT／5M

全投票平均点 5.7666
本誌の平均点 6.0

イージーモードでやってもかなり難しいし、グラフィックなんかもあんまりパッとしないデキだね。こんなに難しいなら面クリアの時の母艦でボンバーを補給するぐらいのサービスをしてもいいのに。もっと大衆向けにモード設定をしてほしかった。（千葉県・茅原明・20歳）エンディング画面とかはキレイなんだけど、ゲーム画面のほうも強化してほしかったな。原色の黄色い戦車なんてヒドイよ。（福島県・太田務・20歳）★人気作だけに評価もキツイ？　超ムズすぎたか？

★新馬紹介

ちょいと気になる新馬のデキは？

20着 前回― 紫禁城

サン電子／'91・4・27
6,500円／PUZ／4M、㊦

読者 7.7009
本誌 7.25

パズルファンには超オススメの優良ゲーム。難易度もまばらなので、行き詰まって悩むことが立て続けに起こらないのがいい。100面以上あるし絵や音の選択もあるから長持ちしまっせ！（岡山市・灰本哲也・20歳）

69着 前回64着 火激

ホット・ビィ／'91・4・26
7,700円／ACT／5M

読者 6.051
本誌 5.75

このゲームはサウンドやしゃべくりがなかなかいいんだけど、どうも動きがにぶい。アイテムも真ん中にしかこないから、真ん中あたりで戦えばいいし…。3回やったら飽きちゃったよ。（大阪府・酒井隆光・13歳）

✖ハズレ馬券紹介

オーノーッ!!

107着 前回103着 スーパーハイドライド

アスミック／'89・10・6
7,900／A・RPG／4M、B・B

読者 4.4687
本誌 5.0

中古屋で780円という値段につられて買ったけど、現実同様食事や睡眠を取らせなきゃならないわ、武器の重量制限があるわで、とにかくストレスがたまるだけだった。それに宿屋も高いぞ！（東京都・大塚真・19歳）

BE・メガ読売レース参加者募集中!!

108 港区高輪2-19-13 NS高輪ビル3F 「BE・メガ読者レース」係
（住所）（TEL）（氏名）（年齢）

今回は参加してくれた人の中から5名様に、ジェネシスの名作「PGAツアーゴルフ」と好きなソフト1本のセットをプレゼント。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで！）、コメント（何でもOK）、オッズ予想（小数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。今月の締切は9月6日だぞ。

今月のドッグフード！

こいつはデキのいいゴルフだぞ

BE・メガ編集部総評

先月「ラングリッサー」が「シャイダク」を蹴落としたと思ったら、今月は「アドバンスド」があっさり首位を奪取する結果に。しかも次号は「ソニック」をはじめ人気ソフトが続々登場予定だ。次回も目が離せないぞ！

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

このゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（海外モノもＯＫ）をあげちゃおうというゲームだ。今回はセガの格闘アクション「ベアナックル」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を左上のように書いて送ってくれ。当選発表は誌上でするよ。

今月のオッズ予想

案外評価は分かれるかも？

賞金首にソフト2本がついて、秘かに白熱しているモナコタイムトライアルだけど鈴鹿で新記録が出たぞ！　記録は神奈川の藤岡尚志くんが出した44秒65だ。こいつはほかに3人が44秒90の新記録を出していた中へいきなり現れた超記録だ。中田くんにはちゃんと賞品を送るぜ。なおモナコのほうは現在千葉県の伊藤秀時くんの41秒55がトップだ。記録更新者には賞品をつけるから今後も挑戦してくれ。

読者レース応募券 9月

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD G.G. SOFT

お買い得一本勝負

BEメガドッグレース

最近岡田真弓ちゃんは就職活動で忙しくて、たまにしか編集部に来てくれないんだけど、兵庫県の高山大輔くんをはじめ多くの励ましの手紙には、とっても喜んでたぞ。彼女の就職先が決まったらちゃんと報告するから、そのときはまたヨロシクね。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせます。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価が高いこととします。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

	1枠	2枠
発売日	発売中	8月9日発売
タイトル	メガトラックス	アウトラン
データ	ナムコ／6,000円／RAC／4M	セガ／7,000円／RAC／8M
紹介	アーケード版「フォートラックス」をメガドラ用に移植。2画面構成でおくる4輪バギーの熾烈なバトル。16戦モードとVSモードあり。	あの体感ゲームの名作がついにメガドラに登場／　美しい15のコースをノリノリのBGMで突っ走れ。オリジナルのエンディングもあるぞ。
平均オッズ	5.5	8.25

審査員	コメント	メガトラックス	アウトラン
岡田真弓	毎度のことながらタイガースがメチャクチャ元気ない。こうなったら、思いっきり笑いをとるなり、クサい芝居をするなりして、ウケを狙うしかない／　川藤コーチを始め人材もそろってることだし。湯舟あたり相当スジがよさそうじゃない？	グラフィックがなんともさびしいしスピード感もないから、第一印象では「なあんだ」と思われてしまうかも。だけどこのゲームの醍醐味は、豪快なジャンプにある。不思議とハマっちゃうんだ、これが。この点数は、実質的にかなり7点に近いと思ってほしいな。 **6**	マークⅢ版しか知らなかった私は、あの伝説(？)の〝投げ出されても平気な2人〟を初めて目の当たりにして、その見事なコケっぷりに感動してしまった。キャラクターも大きいし、画面のチラつきもないし、マークⅢ版では不満だった人も納得できると思うよ。 **8**
OLIX光治	某レコーディング時に戸田先生（フェアチャイルド）がMACを使っているのを見て感動(?)。私もそろそろMAC購入を真剣に考えているのだ。私は現在、エプソンの386MとアタリＩの1040STという機種を使っているのだが、音楽するならMACかなあ。	アーケード版からの移植。家庭用向きにアレンジされているのは○。しかし、いくらバギーだからって、スピード感がなさすぎ。かといって、操作感が気持ちいいわけでもない。このテのレースものに求められるのは、気持ちよさだと思うんだけど、どうかなあ。 **5**	やはり名作を家で遊べるのはうれしい。しかもかなりアーケード版に忠実とくれば、こりゃ喜ぶしかない。さらにBGMには新曲が加わっているし、エンディングにはオマケもあるらしい。最近セガのアーケード移植モノはレベルが高いので、今後も要注目だよね。 **8**
超人バロムI	ふー、ばろぉーむ。最近どーも暑くていけねぇな。こちとら3カ月連続で変身し続けたから、夏バテ気味だぜ。このままじゃ、ゲームエネルギーが切れて変身が解けちまうな。このあいだは愛車のバッテリーがあがっちまったし。ちぇっだぜ。	オフロードが舞台だから仕方ないのだろうが、レースゲームならもっとスピード感がほしかったところだ。グラフィックもレースギャルから、背景、地面などもっとハデにしてほしかった。期待していた2人対戦プレイも思ったほど盛り上がらなかったような気が……。 **5**	もう待ちくたびれたって感もあるが、時間がかかっただけあってなかなかの傑作。とくにBGM「マジカルサウンドシャワー」はぜひともヘッドホンで聴いてほしいぜ。これで7,000円なら買っても損はないだろう。ただし、新しく追加されたBGMはイマイチだったがな。 **8**
ジャムおじさん	最初に一言。先月ここで紹介した同僚の〝荒井さん〟は〝新井さん〟の間違いでした。ごめんなさい。今後もよろしくお願いしますね(またまた内輪ネタでゴメン)。ところで、ユーザー期待のMEGA-CDだけど、いったいいくらになるんだろう？	この画面構成をみると同社の過去の作品「ファイナルラップツイン」を思い出すけど、あれに比べるとちょっともの足りない気がする。操作はこれまた昔の「エキサイトバイク」ぽくって好きなんだけど、少し敵車が少ないのでは？　盛り上げがもう少しほしかったね。 **6**	セガが満を持してついに出してくれた「アウトラン」。ノリのいいサウンド、軽快な走り心地などまさに全機種中最高の「アウトラン」が再現されているといっても過言ではない。細かいキャラのしぐさやギアガチャ技も再現されており、ファン感涙の1本だろう。 **9**

3枠

8月9日発売

ポピュラス

セガ／6,000円／SLG／4M

アメリカのジェネシス版をメガドラにも移植。神となって悪の種族を滅ぼすリアルタイムシミュレーションの傑作ゲームが登場だ。

平均オッズ 7.0

どうも私はこのゲームって好みじゃないのよね。当然のことながら、「神様」の定義がヨーロッパ的で、なんだか残酷なような気がする。面白いことは保証するけどね。操作性も満点とまではいかないけど、まあゲームに熱中しちゃえば気にならない範囲じゃないかな。 7

最近は海外モノの移植がブームのようだが、この「ポピュラス」も有名な海外のゲームだ。とはいえ、すでに他の機種でも発売されているので他のをもっている人には、アピール度はちょっと弱いかも。まあパッドのわりには操作性がいいけど、マウスのほうがねぇ。 6

いちおう移植度、操作性ともにもうし分ないが、オレはあまりなじめなかった。シミュレーションとしては異端の部類に属するので、戦略ものなんかが好きな人は手を出さないほうがいいかもな。また後半になると条件がかなりキツくなるので、案外持続性はないかも。 7

本家エレクトロニックアーツが作っただけあって、他機種のものに比べ、パソコン版にかなり近いデキに仕上がっている。その点、難易度もちょっと高めでやりがいは他の機種のものよりはあるね。ただし自分でできる行動も制限される部分があってツライところも。 8

4枠

8月30日発売

ジュエルマスター

セガ／6,000円／ACT／4M

セガが放つオリジナルのファンタジーアクションゲーム。地、水、火、風の4系統からなる指輪の力を使いこなし、悪しき種族と戦え。

平均オッズ 5.5

指輪の組み合わせで攻撃方法が変わるという方式は、なんとなくソーサリアンを思わせるね。でも基本的に2つの指輪の組み合わせだけだから、そう深く考えなくてもすむ。けっこういいゲームシステムと思うんだけど、いまひとつ実用性に欠ける感じがするんだよね。 6

オーソドックスな感じのアクション。しかし身につけている指輪によって、攻撃方法が変わるというアイデアは悪くない。でも操作性問題か、思ったとおりに主人公が動かせない場合もけっこうある。敵の攻撃やマップ構成などにもう少し力を入れてほしかったが。 5

主人公のスリ足移動をみていると、どうも昔のあの作品を思いだしてしまうが、とにかく敵の動きが単調なのが気になった。せっかくのリングセレクトのアイデアも、うまく使いこなすのが大変で消化不良といった感じだ。どうせならARPGにしたほうがいいかもな。 5

キャラの動きとか音楽とか見てると少々時代遅れ気味な感じのするゲームなんだけど、指輪の組合せで、右手と左手で違った攻撃ができるというアイデアはけっこう気に入った。けれどひとつのアクションゲームとみると、悪い意味で業務用ぽくて魅力に欠けるかもね。 6

5枠

8月30日発売

プロ野球スーパーリーグ'91

セガ／6,800円／SPT／4M.B・B

あの「スーパーリーグ」が球団名や選手名も実物になって帰ってきた。ペナント戦、2人対戦、オールスター戦の3つのモードつき。

平均オッズ 5.75

せっかくチーム名も選手名も実名を使っているのに、選手の体格やフォームにそんなに個性がない気がするのはもったいない。それとタイガースのピッチャーに中田のおっさんが入ってて、マイク仲田が入ってないのはどういうわけ？ 選手選びも慎重にしてほしかった。 6

意外に野球ゲームが少ないメガドライブなので期待はしていたのだが、個人的にはのめりこめなかった。もっとスマートに操作ができないと、ゲームに集中できないんじゃないかと思う。実名の球団を使えるのはいいのだが、大味な操作のせいで安っぽくなってる。 4

いわゆる〝ファミスタ慣れ〟したヤツには難しいかもしれない。球を打つタイミングがつかみにくいし、外野の守備も少々ヘン。そこらは慣れればいいのだろうが、そこまでやる気にさせる盛り上がりに欠けるような気がする。リアルさよりゲーム性を重視してほしかった。 6

選手ごとの応援歌がけっこうはいっているし、画面構成もテレビっぽくしてあって、前作より見やすいね。だけど、せっかく実名の選手を使っているのに、選手に背番号が入ってないのはすごくもったいない気がする。絵的に見せる部分はいいんだけど、少し淡泊かな？ 7

6枠

9月発売予定

宇宙戦艦ゴモラ

UPL／7,500円／SHT／8M

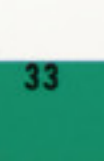
同社のアーケードゲームをメガドラに移植。謎につつまれた巨大戦艦を操り、迫りくる敵を撃ち倒せ。2種類の2人同時プレイあり。

平均オッズ 6.75

ネーミングからして、センスが特殊だと感じるね。パワーアップするとブワブワっと膨張して、ダメージを受けると縮んでしまう自機なんて、他にはあまりないんじゃない？ 2人で協力して1つの自機をコントロールするモードがあるんけど、これがなかなか面白いよ。 6

それほど有名ではなかったにしろ、独特のセンスがあるUPLのゲーム。ゲーム自体は少々大ざっぱではあるものの、考えられているなあ、と感心させられる部分もある。練られたゲームであることは認めるんだけど、この難易度じゃ私にはツラすぎ。ちょっと残念かな。 7

このゲームに関しては、かなり賛否両論あると思う。個人的にははけっこう好みなのだが、アクが強いゲームだからキライなヤツも多いだろうな。難易度が高くて同時プレイじゃないとクリアできそうもない面があるのは気になるが移植度はかなり高い。ファンならOK。 7

ありきたりのシューティングではなく、UPLの個性が全面に押しだされてて職人的な味を感じるね。自機のスピードが遅くて操作がちょっと複雑なのは気になるけど、画面はとってもキレイ。こういったゲームを好きになれるかどうかは完全に好みの問題だろうね。 7

7枠

8月9日発売

アウトラン

セガ／3,500円／RAC／1M

あの「アウトラン」がコースもアレンジされてゲームギアで登場だ。1プレイはもちろん対コンピュータ戦や対人プレイも可能だぞ。

平均オッズ 6.25

動きだけを見るなら、マークIII版より良くできていると思う。画面や音楽が寂しいのは、まあしょうがないかな。ただ、ボタンの配置からいって、ブレーキが少々かけづらいのが気になるね。それから、このゲームに対戦プレイは似合わないと思うんだけどな。 **8**

ビッグタイトルをG.G.に移植するのはいいんだけど、メガドラ版を見せられたあとじゃ、やはり大きく見劣りする気がする。確かにマークIII版よりはよくできてるみたいなんだけど、わざわざメガドラにあわせて出す必要もないような気が…。好きな人ならかな。 **4**

コースの分岐がキレイに表示されるし、アップダウンもなめらかなので、マークIII版よりずっとデキがいいといえる。ただし、運の要素が強くてなかなか勝てないコンピュータ対戦モードだけは蛇足だぜ。メガドラみたいなスーパーイージーもあればよかったが。 **7**

メガドラ版も出る「アウトラン」だけど、こっちはこっちでゲームギアらしくまとまってるって感じだ。マークIII版に比べると画面のなめらかさに目をひかれる反面、コースが長くてダラダラしちゃってる気もするね。ま、のんびりと暇つぶしにするにはいいかも。 **6**

8枠

8月9日発売

エターナルレジェンド

セガ／4,500円／RPG／2M、B・B

ゲームギア初の本格オリジナルRPGがついに登場！ 旅の仲間をひきつれて伝説の黄金の国をめざせ。未知の冒険がキミを待ってる。

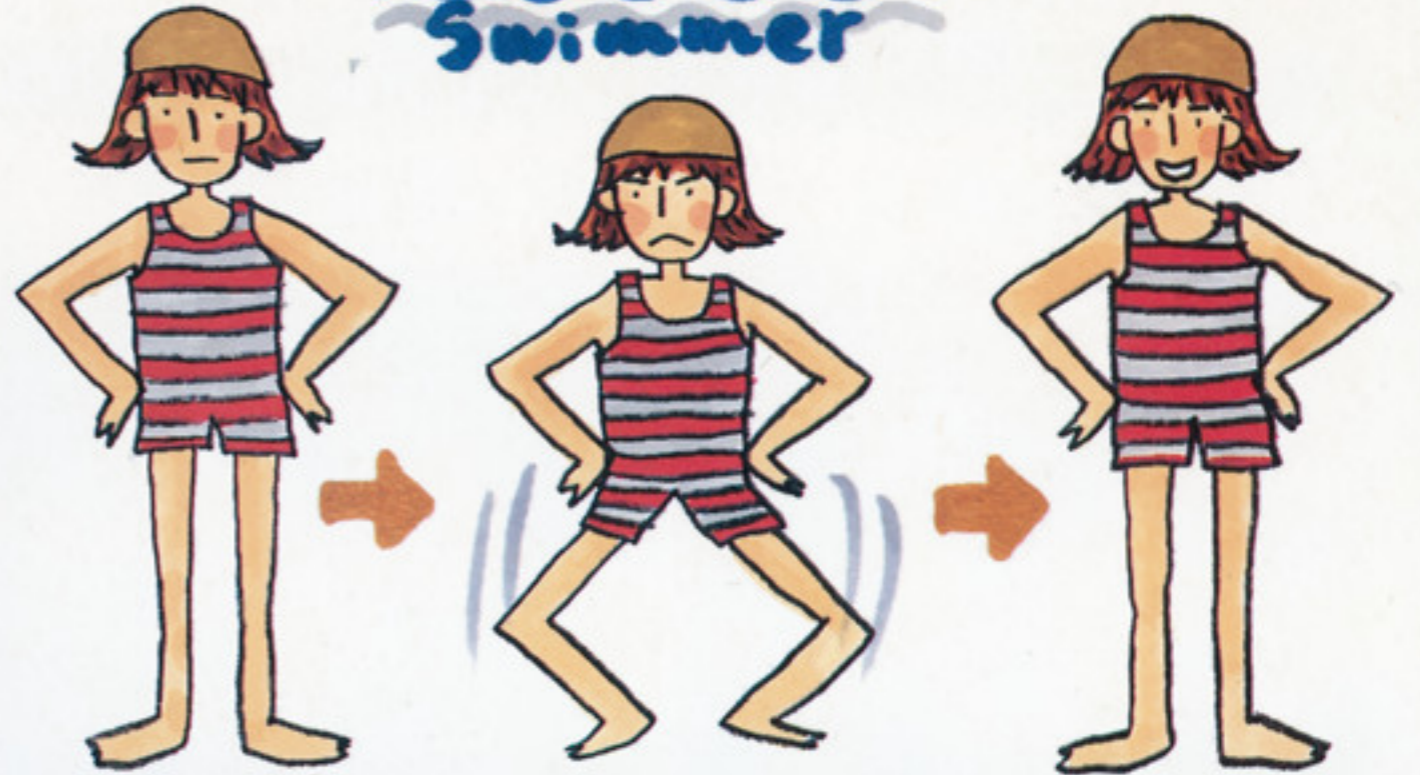
平均オッズ 6.75

雰囲気が明るくて好感がもてる点を除けば、これといって特徴がないゲーム……かと思ったら、これが大間違い。まー、イベントが泣かせる泣かせる。ハンカチは必需品だね(大ゲサ)。マップが広くて、移動スピードが遅いっていうのが気になるけど、なかなかいいよ。 **7**

G.G.にはめずらしい、オーソドックスなRPG。ストーリーや仕掛けも考えられているし、ゲームのデキ自体も悪くなくて好感がもてる。ただし前半戦の難易度はかなり高くて、マメにセーブしなければいけない。まあ、おなじみのジャンルだから逆に飽きやすいかも…。 **6**

RPGには、最初に人を引きつける魅力みたいなものが必要だと思う。その点このゲームは最初がつらくて、損をしているかもしれない。また全体的な作り方もごく普通にまとめられているため安心できる反面、もの足りなさもある。でもG.G.としてなら許されるデキか。 **6**

俗にいうドラクエタイプのRPGなんだけど、ストーリー展開などはファイナルファンタジーぽいね。見た目はごくフツーなんで話題性には欠けるだろうけど、話は仲間が加わるころから面白くなってきて、かなりのめり込める。めっけもののB級映画って感じの作品だ。 **8**

BEメガ編集部

夏も真っ盛りだというのに、先月に比べてパワーダウンした感じのするラインナップだけど、「アウトラン」「ポピュラス」の発売はメガドラユーザー待望のソフトだっただけに、実にめでたい出来事だ。完成度も上々なので、絶対チェックしときたいね。次回も本数が多そうだぞ。

今月はMD・G.G.ともども「アウトラン」が一番のおすすめなんだけど、やっぱり「ポピュラス」も捨てがたいよね。ほかのゲームは、人によって好き嫌いが分かれそうなものが多いね。そういえば、「スーパーリーグ」のオールスター戦で、タイガースの選手が少ないのは、やっぱり藤田のせいかな？ ばっかやろー！……。今月は野球関係で荒れている私。心ある人ならわかってくれるよね……(はは、失礼いたしました)。

セガの名作である「アウトラン」は、ファンならずともチェックしたいところ。ただしメガドライブ版に限るけど。G.G.ユーザーは「エターナルレジェンド」も、気長に遊べていいかもしれない。けっして大作ではないんだけど、小粒ならではの味があるって感じだ。シューティングゲーム派には、やっぱり「ゴモラ」。ただし正統派的なゲームではないし、難易度も高めなので、それは覚悟しないとイカンぞ。

先月にパワーを使いすぎたのか、オイラ同様メガドラは元気が足りない。けど「アウトラン」はコストパフォーマンスの面でも十分評価できるので、好きなら買ってしまおう。個人的には「ゴモラ」も好きだが、万人にはすすめられんな。G.G.の「エターナル」は買ってもいいとは思うが、「ドラクエ」みたいにバランスがいいわけじゃないので、そこをよく考えるように。どちらかといえば、G.G.「アウトラン」のほうが買いか。

思い起こせば、いまから2年前に「どうしてセガはアウトランを出さないんだ」といった疑問を本誌の誌面で言った覚えがあるが、今月はやっとその思いがかなったという気持ちでいっぱいだ。あの「アウトラン」のデキをみれば、同じ気持ちを抱く読者の人も多いと思う。というわけで今月は当然「アウトラン」をキープだ。それと「ポピュラス」については海外の人気作をタイムリーに出してきたセガの姿勢も評価したいね。

BEメガ NEWS アンド INFORMATION

ビクターとセガがCD-ROMで業務提携！ 来年にはビクターからメガドライブ/CD-ROMドライブの一体型が!?

6月に開かれたおもちゃショーで、セガ・エンタープライゼスから出展されたMEGA-CDも、すっかりおなじみとなったこのごろ。そんななかで7月3日に実はセガ・エンタープライゼスと日本ビクターが業務提携したのだ。

セガは、業務用ビデオゲームから16ビットのメガドライブまでコンシューマ分野が得意。一方で、日本ビクターはAVエレクトロニクス、いわゆるステレオやビデオなどの分野が得意。ということで、この2社の技術が重なりあえば、メガドライブのマルチメディア化も当然考えられるのだ。

日本ビクターは、ゲームマシンには新規参入だが、今年のはじめ発売した、「スーパーファミコンに接続できるCDコンポ」と称した「MEZZO　A1」で、AVコンポの年齢層をスーパーファミコンの15歳前後に広げていこうと試みた。

メガドライブでは、年齢層が17歳ぐらいというだけに、AVのユーダーとうまく合っているというのも注目される。日本ビクターでは、セガと提携したことで、来年にはメガドライブとCD-ROMドライブを一体型にしたタイプを両社で共同開発する予定。価格は10万円程度と言われている。低価格とは言えないだけに単にメガドラとMEGA-CDが合体させただけではなさそうだ。

6月に開かれたおもちゃショーですっかり話題を独占していたMEGA-CD。

「スーパーファミコンと接続できる」ということでゲームポジション機能を採用した。

秋のC.S.G新作発表会の開催日が決定！ 今月末から全国主要都市で開催

この秋以降に発売予定のメガドラ新作ソフトが一挙に公開されるCSG新作発表会。もうおなじみとは思うが、発売前の新作ソフトがプレイできるのだ。8月30日の大阪会場を皮切りに9月24日の東京会場まで、全国5カ所で開催。今回は札幌会場も加わり、北海道のユーザーにもプレイできるようになった。CSG新作発表会が今から待ち遠しい。

3月の新作発表会ではSFCソフトが話題だったが…。

各地での開催日時／場所

■大阪会場（新中央ビル）
8月30日（金）流通関係者招待日
8月31日（土）一般ユーザー招待日
■名古屋会場（吹上ホール：名古屋玩具見本市会場内）9月3日（火）
■札幌会場（アクセス札幌：北海道玩具人形総合見本市会場内）9月18日（水）
■福岡会場（福岡国際センター：西日本玩具人形見本市会場内）9月20日（金）
■東京会場（池袋・サンシャインシティ）
9月23日（土）一般ユーザー招待日
9月24日（日）流通関係者招待日

MDヨーロッパチャンピオン、ダニエル君が来日

先ごろヨーロッパでヴァージン社主催のゲーム大会が行われたが、そこで優勝したダニエル・カーリー（15歳）がこのほど来日した。イギリスのゲームユーザーはほとんどがセガということで大会に勝つためにはかなり練習したことだろう。ちなみに、イギリスでは現在マスターシステムが中心。

ダニエル君のお気に入りは「スーパーモナコGP」だそうだ。

セガのアミューズメントマシンが多数発表 最近話題のヴァーチャルリアリティも採用

セガは7月17日に開かれた同社の新製品内覧会でアミューズメントゲーム機として参考出品3機、新製品8機の計11機種を披露した。なかでも立体映像マシンの「ホログラム」は、近ごろ流行のヴァーチャルリアリティを使ったゲームなのだ。そのほか話題のニューUFOキャッチャーも置かれていた。

立体映像を応用したTVゲームマシン「ホログラム」。

最近、女の子に人気のニューUFOキャッチャー。

「ファイナルファイト」がゲーメストからビデオで登場！

カプコンの人気ゲーム「ファイナルファイト」が7月からビデオで登場した。価格は7,800円。

発売は月刊ゲーメストの新声社からだ。このビデオを収録する際、敵キャラを画面上に出し、その敵を一掃するという派手なプレイを展開。そのため、見ごたえのあるゲーム画面になっているのだ。購入方法は月刊ゲーメスト「読者サービス部」が行っている通信販売か、ゲーメスト直営店「アーケードゲームグッズ専門店　ゲ屋」での店頭販売。

迫力満点のファイナルファイトのビデオなんだぞ。

君もゲームデザイナーになれる!

バンタンデザイン研究所

昔、将来なりたいものといえばプロ野球選手だった。それが今ではゲームデザイナー。ゲームデザイナーの魅力は何?

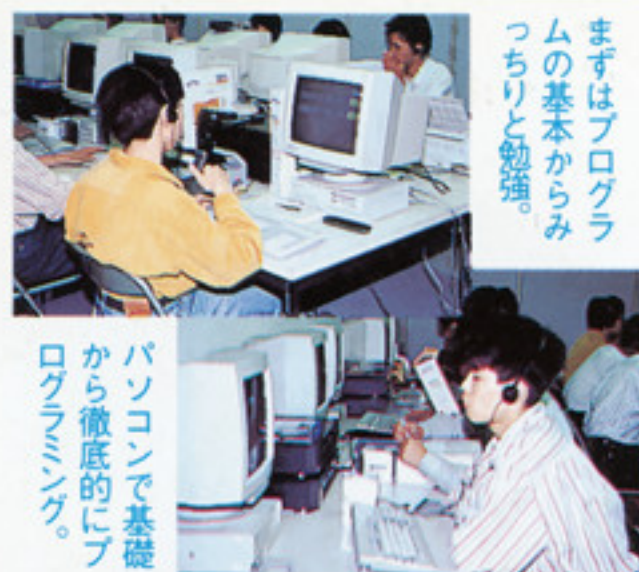
学校案内

バンタンデザイン研究所は、今年4月からゲームデザイナーの専門講座を新しく設けた。講座はプログラムの基本からグラフィックデザインまでさまざま。入学にあたって体験セミナーも随時開催。

ゲームデザインの基礎から徹底的に

今年の4月からバンタンデザイン研究所ではゲームデザイナーコースを開講した。バンタンデザイン研究所は、創立以来25年、各種デザイナーを養成するための専門学校として現在に至っている。今回、ゲームデザインのコースを開設した理由を業務推進統括本部の石川広己課長に聞いたところ「これからのデザイン分野ではどうしてもコンピュータを使わねばなりません。それだったら、逆にコンピュータの基礎から徹底的に勉強できる講座を作ったらということで、手始めにゲームデザインの講座を開設したのです。そのなかでもゲームは入りやすいですから」と話してくれた。コンピュータを利用して、デザインの専門分野に活用していくつもりなのだ。

バンタンデザイン研究所業務推進部課長石川広己さん。

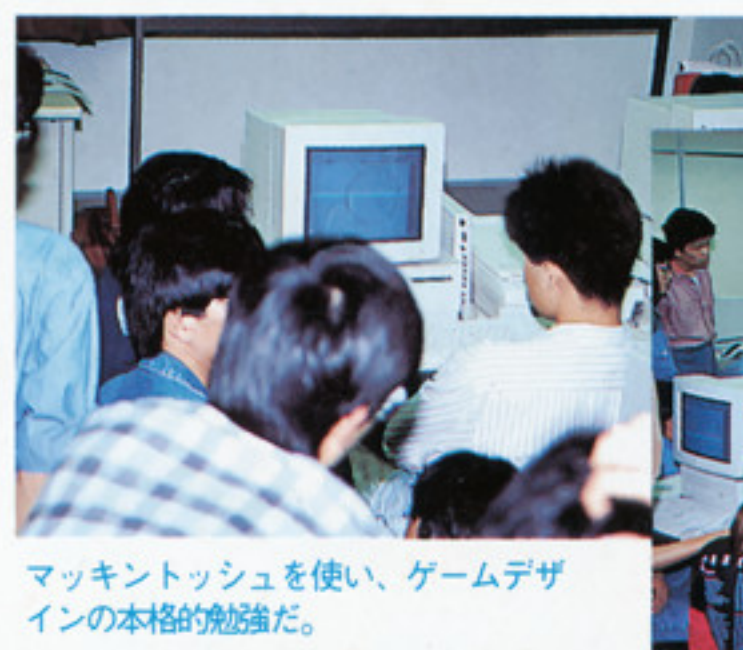
まずはプログラムの基本からみっちりと勉強。

パソコンで基礎から徹底的にプログラミング。

東京だけでなく各地でイベント開催

「このゲームデザインのコースもいろんな分野があるといいましたが、入学してくる人には、おそらくピンとこないと思います」と石川さんは語る。そこで、バンタンデザイン研究所では、実際にソフトメーカーで開発担当されている方を招いて、ゲーム開発の苦労話から裏話までいろいろと話してもらうのだそうだ。あと、学校が東京都内なので、学生さんも東京近郊の人しか集まらないという問題を改善するためにも、全国各地で体験セミナーなどのイベントを開催したりして、バンタンデザイン研究所、および各講座をほかの地域の人に理解してもらうようにしているという。

マルチメディアに備えてMacintoshを

一番問題となるのが、授業内容だと思うが、実際にプログラムの基礎からグラフィックデザインまで幅広く用意されている。プログラムではPC-9801を使い、基本コースから、情報処理試験第2種まで受けられるようになっている。また、デザインのほうでは、マッキントッシュが1人に1台行き渡るようになっているとのことだ。「先々のマルチメディア時代に備えて、対応できるような人を育てて行きたいと思っていますから」と石川さん。

実際に4月に開講してから今までゲームデザインコースの受講者は100人ぐらいという話だ。入学試験としては面接、作文、筆記試験、ゲームキャラクターのデッサンが課せられる。入学資格は高校卒業が前提。だが「今後、夜間コースを設けようと思っているんです。ここでは高校2年生からできるようにしたいですね」と。

マッキントッシュを使い、ゲームデザインの本格的勉強だ。

バンタンデザイン研究所の入学事務を担当している山野篤史さん。

幅広い視野を持った人に期待したい

石川さんに「今後のゲームはどういうものになるか」とたずねたところ、「ハードに合わせたソフトの開発力が勝負だと思います」という答えが返ってきた。そのソフトの時代に備えてコミュニケーション(伝達)能力が必要になってくるんだそうだ。「俺はシミュレーションが得意だから、それ以外はやらない」とかいうような人がたまにいるそうだが、そうではなく、もっと幅広い視野をもってゲームに取り組まないと、これからは通用しない。ゲームを作りたいというのであれば、そんなことに注意すればいいんじゃないかな。やる気がある人は来てください。

プログラムを徹底的に勉強したら、次の段階。

入学体験セミナーでは"ゲーム業界の裏話"が聞ける!?

6月23日に行われた入学体験セミナーでは飯野賢治さんを講師に迎え、ゲームデザイナーとは何かという話からゲーム業界の裏話までを披露してくれた。飯野賢治さんはイー・アイ・エムというソフトハウスで実際にゲームを作っているのだ。

さすがにゲームの話ということでみんな真剣そのもの。特にゲーム業界の裏話には興味を持って聞いていた人が多かった。なお、人数は50名ほどだったが、その中に女の子が2人いた。

なお、次回の体験セミナーは9月28、29日。詳しくは、TEL 03-3793-3511まで。

講師の飯野賢治さんから一言

バンタンデザイン研究所で講師をしている飯野さんは今後のゲームについて「ゲームを企画する上ではいろいろなことを知らなくてはいけないと思う。そのためには漫画を読んだり、映画を見たり、遊園地に行った、あるいは旅行にいったりとねね。そんなバイタリティーあふれる人がゲーム作りには必要なんですよ」と語っている。

BE メガ ワールド in サマーカーニバルREPORT

サードパーティーからも多数出展した「BEメガワールドサマーカーニバル」

岡山放送で放映中の「BEメガワールド」も好調ということだ。去る7月20日、21日の両日、岡山県総合グランドをメイン会場として、その岡山放送が主催の「BEメガ in サマーカーニバル」が開催された。このサマーカーニバルではメガドライブとゲームギアの新作ソフトが出展されていたのだ。土曜日、日曜日の夕方ということで親子連れが中心であった。

出展されていたソフトはセガから発売されたばかりの「ソニック・ザ・ヘッジホック」を筆頭に「戦場の狼II」「ベアナックル」などの新作ソフトが勢ぞろいした。そのうえ、サードパーティーからもゲームアーツの「アリシアドラグーン」をはじめ、PALSOFTの「アンデッドライン」そして東亜プランからは参考出品として「スラップファイトMD」が展示されていた。

なんとこんなところにBEメガのバックナンバーが……。

PALSOFTのアンデッドラインにはやはり人気が集まっていた。ちなみに発売は10月予定。

いかにもカーニバルといった感じのテントのなかでメガドラの新作ソフトに夢中になるユーザー。

岡山放送「BE メガ ワールド」の放送スケジュール
8月9日（金）アウトラン（セガ）
8月16日（金）アンデッドライン（PALSOFT）
8月23日（金）プロ野球スーパーリーグ'91　（セガ）
8月30日（金）イースIII（RIOT日本テレネット）

PRODUCTS ――― コナミのゲームセレクタ

電源アダプタを不要にしてワンタッチ切り替え

コナミから発売された「ゲームセレクタ」はみんなも知っているかと思う。メガドライブでもスーファミでも使えるこのマシン。活用しない手はないぞ。

このゲームセレクタは、コンパクトに設計されていることも特徴の1つだが、大きな電源アダプタが1つあればすむのもウリの1つ。他のゲームマシンと共用する場合、たとえばスーパーファミコンとメガドライブを接続する場合、どちらかの電源アダプタを使えばいい。面倒な電源アダプタのとりまわしも楽になる。3機以上を接続する場合はさらに好都合だ。電源コネクタは付属のコード（2本ある）で接続、あとはAVケーブルを接続するだけでOK！接続が完了してしまえば、ワンタッチ切り替えでTVモニタを共有できてしまうのだ。

このゲームセレクターはゲームポートが全部で6ポートもある。だから、ゲームマシン以外にも、お手持ちのステレオなどに接続ができる。とにかくいろいろな可能性がある製品なのだ。

コナミのゲームセレクタ。

ゲームセレクタでスーパーファミコンとメガドラが共有できる。

メガドラとSFCでTVモニタを共用

電源アダプタはゲームのものを1つ使えばいいのだ。

イベント情報　夏休みはTERA体験キャンペーンからゲーム大会まで盛りだくさん！

8月11日（日）～17日（土）　「テラドライブ・ツインCPUパワーを体験してみよう！」（IBM情報科学館　THINKPOCKET 東京／大手町）
時間：平日が午前10時から午後4時30分／日曜日：午前11時から午後4時30分

8月3日（土）～11日（日）
「The　ワールドグランプリFAIR」（CONVEX岡山）
時間：午前9時30分から午後6時

8月30日（金）、31日（土）大阪／9月3日（火）福岡
CSG新作発表会

テラドライブに興味があれば立ち寄る価値あり。

CSGでの新作も楽しみだね。

夏休みもそろそろ半ばをすぎ、もう遊び疲れた人、これから遊びにいく人とさまざまだろう。まだ、予定が立っていないという君にお知らせするこのイベント情報。今回のメインは何といってもテラドライブのイベントか!?

NEW RELEASE SCRAMBLE
最新ソフトをキャッチアップ
新作スクランブル

スーパーファンタジーゾーン
●サン電子／11月発売予定／価格未定／SHT／８Ｍ

オパオパが再び立ち上がる！
あの名作シューティング、「ファンタジーゾーン」がメガドライブに登場！

ファンタジーゾーンといえば1986年に業務用で登場し、ファミコンやマークIIIなど、各家庭用マシンに続々と移植されたセガを代表する名作シューティングゲームだ。それがスーパーになってメガドライブに登場するというのだ。

移植するメーカーは、なぜかセガではなく、元祖ファンタジーゾーンをファミコンへ移植して、僕らをアッと言わせたサン電子。実績もあるメーカーだけに今から楽しみだね。

このスーパーファンタジーゾーン、どのへんがスーパーなのかというと、まず、面構成が業務用に比べ、大幅にパワーアップされていることだ。また、第３の武器としてスペシャルウェポンが装備できることもスーパーならではと言えるだろう。

基地を10個破壊するとボスが出現。装備している武器はショットとボム。コインを集めてショップで買い物などなど。ゲームの基本的なシステムは変わってないから、元祖ファンタジーゾーンのファンは安心していいぞ。発売は11月の予定。発売が今から待ち遠しいね。

STAGE 1 植物の惑星 ピクニカ

ゲームメイン画面。業務用の面影を残しつつもパワーアップしている。

ボスも新しく登場するぞ。なにやらこれはハローウィンみたいだね。

STAGE 2 火山の惑星 カザーン

凄いパワーアップ！ しかしきれいなグラフィックだよね。

ニューウェポン、シャワーボムが炸裂！ これで終わりだぜ！

SHOPでお買い物

ショップがなきゃファンタジーゾーンじゃないよね。新しいアイテムがいっぱいあるよ。

STAGE 3 巨滝の惑星 ニャガーロ

オパオパの元気な姿が、まさかメガドラで拝めようとは……。

第３の武器、スペシャルウェポン使用の瞬間だ！

なんだこの鯉のぼりみたいなボスは？ 続報を待て！

ワンダラーズ フロム イース

●RIOT日本テレネット／10月中旬発売予定／8,700円／A・RPG／8M+B・B

他機種を超越した最高峰だぞ!!

すでに多くの他機種で活躍中のアドルがついにメガドラにデビュー。いきなり3作目が発売だけど、前作の逆スライド発売は？

いまや、アクションＲＰＧの代名詞であるとともに、源流ともいえる「イース」の３作目がついにメガドラでも出る。他機種のあとなだけに、でき映えが気になるところ。だがそこはそれ、待ってましたとばかりの完成度なのだ。皆が感嘆するグラフィック、脳を刺激するサウンド、人間の持つ五感すべてを凌駕し、これこそ本物だ、と誰もが納得する作品に仕上ってる。もちろんオープニングやエンディングビジュアルもバッチリだが、その他も改良されているぞ。ＰＣエンジンでは、もとのパソコン版のスクロールのぎこちなさまで忠実(？)に移植していたが、メガドラ版ではスクロールが非常に滑らか。それに、ゲームに直接関係ない細部にまでこだわっているのもポイント。店のおやじがプカプカとキセルをふかしていたり、人に蹴りをくれて突き飛ばす一瞬の動作まで描写してあったりと、この辺にも意気込みが感じられる。音質がＣＤの生音と比べると若干劣るのは仕方ないが、今まで発売されたものの優れている部分を集めたサラブレットなのだ。

こだわりのサウンド&グラフィック

メガドライブにできて、パソコンやＰＣエンジンにできなかったこと、それは、このゲームの象徴ともいえる燃えさかる炎のラインスクロールのゆらめきである。音もグッドだ。

実際は陽炎のようにゆれている。おまえはどうしてそんなに熱いんだ！

上空の雲は、何重にもスクロールしている。見せられないのが残念。

タイトルはこうなった。オープニングから続いているので、映画やドラマのようだ

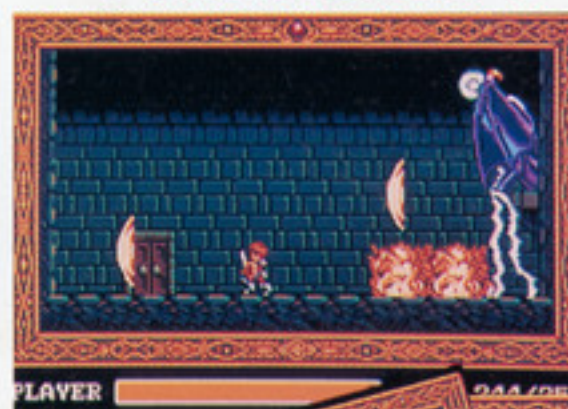
人を、つきとばすワンシーンもしっかりと描きこまれているぞ。

奥の滝は、水が流れ落ちている。奥行きを感じさせ、見ているものに感動をあたえるぜ。

これがウワサのイースIII アクションシーン名場面集

今回もこんな化物退治を自らすすんで引き受けた。人がいいねぇ。

燃えながら、燃えながらーと、ものすごい勢いの溶岩。落ちたらドロドロ。

不気味なボスキャラ見参！

強力な電撃だけでなく、衝撃波まで撃ってくる強敵だ。

魂を邪神に売り渡し、引き換えに超パワーを手に入れたボス。

最初のボスのくせに、分身したり、剣を飛ばしてきたりと芸達者。幽波紋を使っているわけではない

乱世の覇者

●アスミック/11月発売予定/9,800円(予価)/SLG/8M+B・B

本格的な戦国SLGがメガドラに登場!

戦国を舞台としたシミュレーションゲームがパソコン版からの移植でメガドライブに登場する。君は天下統一を成し遂げられるか。

1989年にパソコン版で発売され、大人気だった戦国シミュレーションゲーム「天下統一」が、「乱世の覇者(らんせいのはしゃ)」と名前を変えてメガドライブで登場する。

このゲームでは、プレイヤーが戦国大名となってズバリ、天下を統一することが目的だ。メガドライブのシミュレーションでは「アドバンスド大戦略」など、ヘックスタイプが多かったが、このゲームは城単位で他の武将と攻防戦を繰り広げるという斬新なシステムになっているぞ。

さっそくゲームの内容を説明しよう。

時代は1551年の春。12人の戦国武将の中から1人を選んでゲームスタートだ。1年は春夏秋冬4つの季節に分けられ(当たり前だ)、それぞれの季節ごとに5つのフェイズが用意されていて、そのフェイズに従ってゲームが進行する。

5つのフェイズのなかには、更新フェイズというのがある。このフェイズでは収入、支出の計算、台風・大雪などの災害、年老いた武将が死んで新しい武将が登場、といった展開がある。朝廷からいろいろな位を賜ったりもするんだぞ。ラッキー。

次に軍備フェイズだが、兵の召集や配下となっている武将への俸禄、そしてなんと、鉄砲の購入までも行えるのだ。うむ、さすがは鉄砲伝来の8年後。

3つ目は政略フェイズ。これは、城の普請(ふしん)や部隊の移動から武将の引き抜きや同盟交渉など内政や外交まで自国内の規模拡張が行えるフェイズだ。楽市楽座なんてのもあるんだぞ。

4つ目は作戦フェイズ。合戦の前の作戦を立てるときのフェイズだ。正々堂々と合戦する以外にも、忍者を敵国に送りこんで敵武将の寝首をねらう、なんて卑怯な手段も選べるんだ。忍者が任務を遂行して、苦労せずに敵の城をモノにできればうれしいかぎりだ。

さて、最後となったが、5つ目はフェイズの合戦フェイズだ。このフェイズこそ、このゲームの目玉なんだ。戦国時代の醍醐味(だいごみ)がぞんぶんに味わえるようになっているぞ。合戦で負けそうになったときには籠城する必要があるのであらかじめ自軍の城を強化しておくのもいいかもな。

これら5つのフェイズによってゲームが進行していくが、それを盛り上げるのがメガドライブならではの音声の良さ。「ヒヒーン」という馬のいななきや、「オー!」という兵士たちの叫び声が君を戦国時代に誘う。

発売は11月予定。首を長くして待とう。

「乱世の覇者」のタイトル画面は「天下統一」とひと味違う。

ストーリーも縦書きの筆文字で、雰囲気が出ているぞ。

情報コマンドで越中国を見る。一向一揆の勢力も存在している。

合戦の中での一場面。天候によって鉄砲が使えなかったりする。

配下の武将の一覧表。情報コマンドで見ることができる。

5つのフェイズで全国統一を成し遂げよう!

更新フェイズ。南信濃国で疫病が発生。エイズかな?

合戦フェイズ。武田軍と上杉軍の争いは手に汗握る。

作戦フェイズ。敵陣に忍びを送り込むのも作戦の一つだぞ。

軍備フェイズ。兵の召集や鉄砲の購入が行える。便利なフェイズだ。

攻略フェイズ。城を改築しておくと籠城の際に有利だ。けっこう重要なり。

ビースト・ウォリアーズ

●RENO日本テレネット／10月発売予定／8,400円／ACT／8M

勝ったらますます強くなれ！

遺伝子工学によって生み出されたビースト達がくりひろげる、掟やぶりともいえるなんでもありのプロレスだ。

「ビースト・ウォリアーズ」は、近未来を舞台に、遺伝子工学によって生み出された人造モンスター「ビースト」を戦わせるという新しいタイプの格闘技。

ルールは前回紹介したように、相手の体力を0にするか締め技で3回鳴かせればOKというだけで、反則はなんでもOK。というか、反則という設定自体がないのだ。

また、トーナメントモードで試合に勝つたびにプレイヤーの操るキャラクターをパワーアップできるのだが、このパワーアップも普通ではない。

もちろん普通のプロレスゲームのように、トレーニングによって「攻撃力」や「スピード」といった基本的な能力をアップすることもできるのだが、ショップに入ってドーピングドラックなどの薬や心臓強化、強化筋肉といった体のパーツを買ったり、勝った試合の相手の体と自分と合成してしまうという掟やぶりのパワーアップもできる。

合成でパワーアップした場合には、キャラクターのグラフィックはもちろん、基本能力や技の内容が変わってくるので、強烈な必殺技を使えるかもしれないのだ。

お店もあるのよ

ここはショップ。反則というものがないので、ドーピングをしても全然おとがめなしだぜ。

クエッ！

「クエッ」と鳴くかどうかわからないが、こうやって締めて3回鳴かせればいいのです。

パンチ、キックのたぐいはもちろん、投げ技や空中殺法と多彩な技を使えるのだ。

ビーストの合成。なにやら大きなビーカーが出てきて、2体のビーストをつけると……。

ほーらこのとうり合成しました。グラフィックはもちろん、中身の方も変ってるぜ。

※画面は開発中のものです

Cal.50（キャリバー50）

●ビスコ／11月発売予定／8,300円／ACT／8M

母国アメリカへの道は険しいぜ

乗っていた戦闘機が敵地に墜落し、捕虜となっていた男が20年目にして脱出の機会を得た！　母国へ帰るためにベトコンを倒せ！

これは'89年にセタが発表した同名のビデオゲームをメガドラに移植したものだ。もとのゲームはループレバーを使用する「怒」タイプのもので、ベトコンどもをバシバシ撃ったり、飛行機を奪ったりして進んでいくゲームだったが、メガドラ版では少し変更が加えられているので、そこから説明しよう。

まず、マップが大幅に長くなった。どうしてかというと、ビデオゲーム版はマップが極端に短いぶん難易度が高いという設定だったので、そのまま移植したのでは家庭用ゲームには不向きだったからだ。

次に操作方法。メガドラにはループレバーがないので「フォゴットンワールズ」のように銃口の向きをA、Cボタンで左右に回転させるAタイプと、方向キーで自分のキャラを動かしたい方向に攻撃するBタイプが用意されている。これはオプションで設定できる。

また、残念ながら2人同時プレイはできない。しかし、背景のスクロールが強制でないゲームでは、2人の息が合わないとスクロールがガタガタになる。よって、このゲームに関してはこれでいいのではないだろうか。

基本的なシステムは忠実に移植されているし、おかしな巨大猿や、迫力のある戦車、飛行機も、ほぼそのままだから、オリジナルが好きだった人にもお勧めするぞ。

敵の飛行機に乗りこんで戦車を攻撃しているところ。一定時間しか使えないけど攻撃力は絶大だ。

通常は平地での戦闘が主体のゲームだ。敵はベトコン、小型戦車、人間爆弾、その他いろいろのヤツらが登場する。

罪のない動物も撃ててしまう！

ニワトリに向かって撃つとバタバタ走りまわる。

のんきに草を食べている牛も殺せる。なんて非道な。

ひっくり返って死んだふりをする亀。

箱や敵からアイテムを奪って、3段階にパワーアップ！　最強になると火炎で攻撃できる。

どういう関連があるのか、こんな猿がボスとして登場する。しかも3匹まとめてだ。

こいつはムチャクチャな攻撃をするからとっとと倒そう。動物愛護精神なぞ知ったことか。

デビルクラッシュMD

●テクノソフト／10月10日発売予定／6,800円(予価)／PIN／4M

ボーナスステージで一発逆転だ

今まで何回か紹介している「デビルクラッシュMD」だが、今回はボーナスステージについてお伝えしよう。

このゲーム、「デビルクラッシュMD」では、メインステージが縦スクロールになる3画面半の構成となっていることはご存知のとおり。それぞれのステージ上にはボーナスステージへの入り口があり、そこにボールを落とし込めば、一発逆転のボーナスステージへ進めるのだ。

ボーナスステージは全部で6面構成となっていて、それぞれが個性的な内容になっているんだ。それぞれの名称もステージ1からステージ6まで、ドラゴン、コウモリ、魔法宮殿、ドクロ、古代遺跡、人間冷凍庫と非常に個性的だ。

また、ボーナスチップが50点以上のときには、ボーナスステージに入るとフリッパーがダブルになるオマケもついているのだ。

開発中のボーナスステージ一挙に公開

ステージ4：ドクロ。3体のドクロがボールをじっと見つめてるのだ。

ステージ2：コウモリ。3つの棺が割れてちょっと寒気がするかも。

ステージ6：人間冷凍庫。よくわからないがインパクトある名前だ。

ステージ1：ドラゴン。キングギドラより首の数で2本勝ってるぞ。

将棋の星

●ホームデータ／10月発売予定／6,700円／TAB／2M

少年よ将棋界の星となれ！

さあ、「巨人の星」のBGMにのって登場するのはメガドライブに今までありそうでなかった本格的(?)将棋ゲーム「将棋の星」(笑)だ。最近、麻雀やこの将棋のようにテーブルゲームには、アドベンチャー要素が入ったモードが必需品みたいになってる。

このゲームでも、熱血将棋少年、金太が父の仇を討つために将棋シンジケートと戦うというストーリーのアドベンチャーモードが入っている。

このゲームは金太と母の日常会話から始まる。途中、金太が敵として戦うシンジケートの連中もそれぞれヒキョーな必殺技を使うといった感じで逆にアドベンチャーの要素が強くなっている。

一方、本将棋モードでは5級から初段までの実力をもった相手がいる。プレイヤーの腕前アップに役立つこと受けあいだ。

お笑いアドベンチャーと本格将棋モードのついたこの1本意外とお得な1本かも知れないぞ。

金太とその母の会話はくだらなさを通り越し、逆にスゴイものが感じられる。

ペガサスリュウオウザシを必殺技とするヒダ・タカヤマが1人目の相手だ。

ドラゴンズアイ プラス 上海III

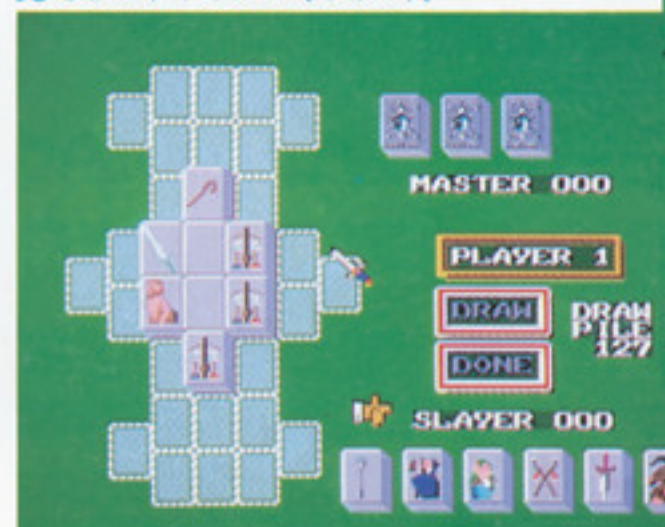
●ホームデータ／10月発売予定／5,800円／PUZ／2M

対戦モードが搭載された上海

アーケード版から家庭用ゲーム機まで、あらゆるものに移植された「上海」が、「ドラゴンズアイ」なる対戦モードを搭載し、「ドラゴンズ アイ プラス 上海III」としてメガドライブに登場したぞ。

さて、ドラゴンズアイについて説明しよう。まずプレイヤーはドラゴンを退治するため、ドラゴンスレイヤーと、ドラゴンを誕生させるマスターとの2手に分かれる。スレイヤーはドラゴンディスプレイ中の牌を上海と同じルールで取って行き、ドラゴンの誕生を阻止するのが目的。もし取れないときは、手持ちの牌を1個置かなくてはならない。一方、マスターは牌をスレイヤーに取られないように置いていき、ドラゴンディスプレイを牌で埋めつくしていく。2人同時プレイはもちろん、1人でも遊ぶことができるのだ。

一方、上海のモードでも牌のレイアウトが13種類に増えたり、トーナメントモードが入ったりと色々パワーアップしているぞ。

これがドラゴンズアイの画面だ。画面右に見えるのがドラゴン(らしい)。

こちらは上海モード。現在、トーナメントの真っ最中だ。みんな頑張れ。

戦場の狼II

●セガ／9月27日発売／7,000円／ACT／8M

オリジナルモードもついて充実！

名作シューティングの復活作として、一時期アーケードの話題になっていた「戦場の狼II」がみごとにメガドラに移植された。グラフィックや、そして何より、あの爽快感も忠実に再現。まったくアッパレとしかいいようがないできだ。

そしてうれしいことにこのゲームには、〝オリジナルモード〟というゲーセンでやりこんだ人にも楽しめる本当に涙モノのモードがついている。

オリジナルモードとは通常のモードに加えて、情報収集やアイテム集め、仲間を見つけてのパーティープレイなどの要素を付加して、あきのこないRPGっぽく味つけしたものだ。それだけに、長く楽しめより家庭的になっている。全体的のできも水準以上、チェックを忘れるなよ！

なんといっても撃って撃って撃ちまくる爽快感が、真骨頂。

身体1つで巨大なヘリをぶっつぶす。

オリジナルモードのショップのお姉さんだ。

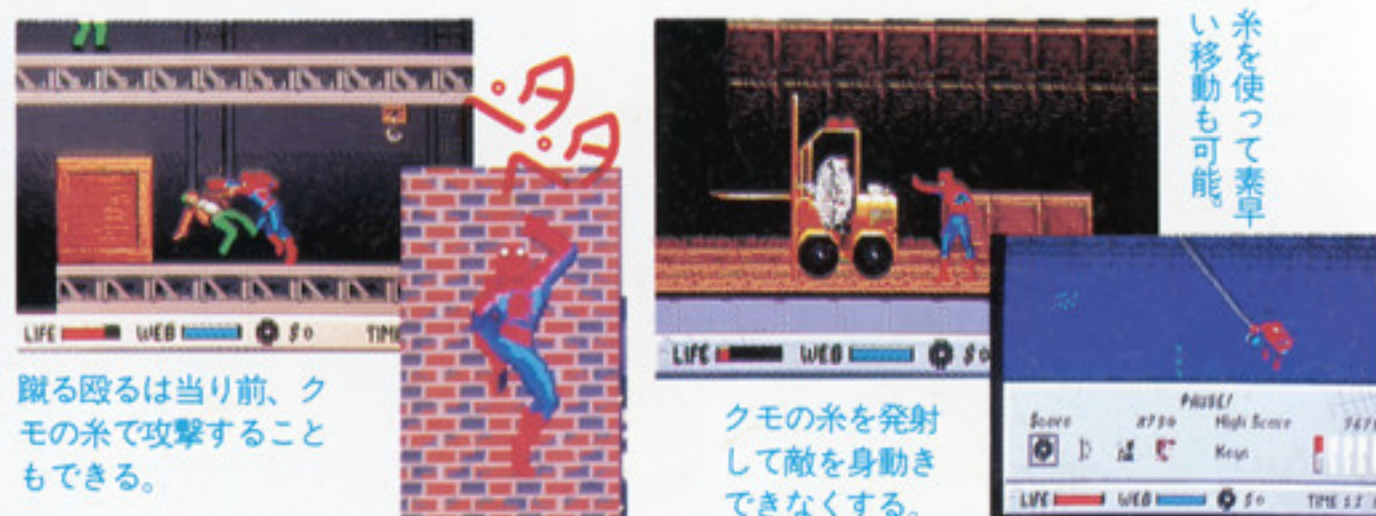
スパイダーマン

●セガ／10月4日発売／6,000円／ACT／4M

クモ男に不可能はない!?

スパイダーマンといえば、ちょっと影のあるアメリカのアニメヒーローとして有名だ。今回そのスパイダーマンがGENESISから移植されて日本へやってくるぞ。

もともとEAで開発されたこのゲームは、横スクロールのアクションゲームで全体的に「ザ・スーパー忍」に似た感じだ。けっこう複雑なマップを進んで行き各面のボスを倒せば面クリア。壁をペタペタと登ったり、パンチとキック以外にクモの糸を飛ばして敵を倒することができるなど、「スパイダーマン」ならではのアクションが随所にありプレイヤーを飽きさせない。

アメリカのアクションゲームというとなんとなく大味な印象があるが、スパイダーマンの個性を生かした細かいアクションは、なかなかのものと見たぞ。

蹴る殴るは当り前、クモの糸で攻撃することもできる。

糸を使って素早い移動も可能。

クモの糸を発射して敵を身動きできなくする。

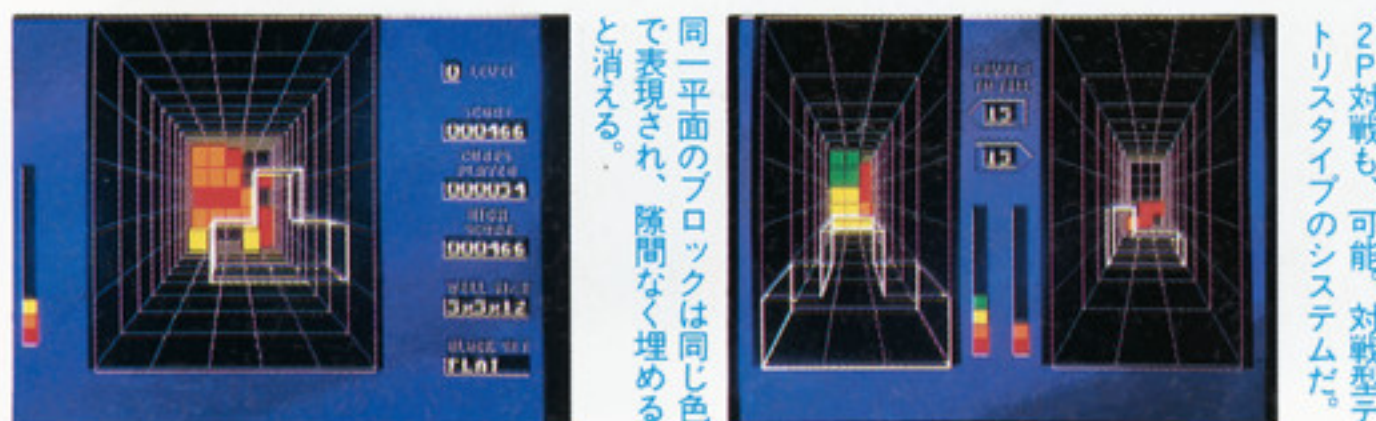
ブロックアウト

●セガ／10月25日発売／6,000円／PUZ

待ちに待ったハマリゲームだ!!

比較的パズルゲームが少ないメガドライブに、久しぶりに〝ハマりまくり〟ゲームがGENESISから移植されるぞ。

その名は「ブロックアウト」。すでにパソコンなどでリリースされているので知っている人も多いと思うが、下の画面写真を見れば「ん!?」といううれしい予感を覚えるはず。そう、ズバリこのゲームはいうなれば、〝3Dテトリス〟なのだ！　テトリスのようなパーツがA、B、Cのボタンに対応して3軸回転し、列ではなく面を消していく。もちろん2P対戦も可能だ。

パズルゲームのいいところは、とにかく理屈抜きに誰にでも楽しめるということ。このゲームも特別難しいことを考えることなく純粋に〝GAME〟を満喫できるぞ。発売は12月。頭の中を3Dブロックが飛び回る日も、そう遠くはないぞ！

同一平面のブロックは同じ色で表現され、隙間なく埋めると消える。

2P対戦も、可能。対戦型テトリスタイプのシステムだ。

ソード オブ ソダン

●セガ／10月4日発売／6,000円／ACT／4M

轟く悲鳴！　飛び散る血しぶき！

〝異色〟という言葉は、このゲームのためにあるといっても決して過言ではないゲーム。それが「ソード　オブ　ソダン」だ。

このゲームもGENESISからの移植版。ちなみに開発はEAだ。ゲーム内容は、横スクロールの敵メッタ斬りタイプのアクションゲームで、男女どちらかの戦士を選択して、ただひたすら斬りまくるまことにアメリカンな代物だ。

ただ、そのオドロオドロしくもリアルなグラフィックと思わず後ろを振り向きたくなってしまう不気味な音声合成は、日本のゲームでは絶対に味わえないノリがある。

発売にはまだまだ間があるが、ているだけの価値があるぞ！

男も女も思い切りマッチョ。

血みどろになって倒れるヒーロー。

ボタンと十字キーの入れ方で、多彩な技が使える。

ルナーク

●タイトー／11月15日発売予定／6,800円／ACT／4M

見かけは荒っぽいが心優しい男たち

ゲームセンターで、まだ現役バリバリに活躍しているタイトーの「ルナーク」が早くもメガドラに移植される。そもそもこのゲームは、2人の同時プレイが可能だったが、メガドラ版では4人の中から1人を選んでのプレイになった。しかし、がっかりするのは気が早い。アーケード版にはなかった要素もいっぱい入っていてすべてのユーザーに楽しんでもらえるようにと、ちゃーんと考えてくれているのだ。具体的にはアーケード版になかった、爆弾キック、百手フックなどの荒技が加わる予定だ。敵をぶん殴ってつき進むこのゲーム、ジャイアンのような力強さを感じさせるぞ。

アーケード版とは、パラメーターなどの表示が変更になっている。

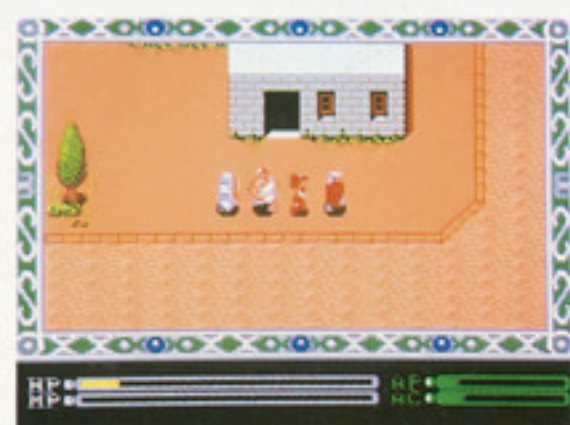
うじゃうじゃとわいてくる敵を、ただひたすらぶちのめす単純明快さがいい。

戦車に乗って高見の見物としゃれこんでいるボスが出現。ぶっとばしてやる。

エグザイル

●RIOT日本テレネット／12月発売予定／8,700円／A・RPG／8M＋B・B

1本で2ジャンル、これはオイシー！

実在の宗教団体や人物が登場することで、ゲームの世界にググッとのめりこめるのがウリのゲーム。通常は上から見下ろしたフィールド画面、戦闘はアクション、といっても道を歩いていて敵に出会うのではなく、イベントの一環として戦うシステムだ。またパーティー制だが戦闘は1人で行う。元のPCエンジン版は、ビジュアルが豊富だったが、メガドラはアレンジしてより一層ゲーム内容に磨きをかけるそうだぞ。

フィールドでは、4人で行動をともにする。町の人との会話に耳をかたむけよう

PCエンジン版と違い、画面左上に重要なシーンのビジュアルが入る。

「このオアシスは・・・やはりシンキロウだったかっ！」

ゲーム冒頭の1シーン。

「サドラー、どこ行ってたのよ。あなたを、ずっと探してたんだから」

鋼鉄帝国

●ホット・ビィ／12月末発売予定／価格未定／SHT／8M

夢多き時代が舞台のシューティング

ホット・ビィのメガドラソフト第3弾は、オリジナルの横スクロール型シューティングに決定した。舞台となるのは〝18世紀ごろの人々が想像していたような近未来の世界〟で、ゲーム中のキャラクターには「天空の城ラピュタ」に見られるような、飛行戦車、浮遊要塞、陸上戦艦などの、空想科学の産物が登場する。

グラフィック面では疑似6重スクロール、20度斜めスクロールなどの高技術、BGMに関しては、オリジナル音源ドライバーとPCMを使用して、すべての点で高品質なものを目指して開発中とのことだ。これはまさにホット・ビィの斬新な意欲作といえるだろう。

基本システムはライフ＋残機制のゲームだ。ちなみにこれはステージ1の中ボス。

スーパーボムの使用で、雷とともに嵐が画面いっぱいに吹き荒れる。

見かけは飛行船っぽい敵だが、実は高速ロケットを搭載しているのだ。

ツインクルテール

●WAS／発売日未定／価格未定／SHT／8M

魔物に立ち向かう小さな魔法使い

MEGA-CDで発売予定のサードパーティーとして名乗りをあげた東洋レコーディング改めWAS。

そのWASのメガドラ第1弾はROMカートリッジRPG色の強いアクションシューティングだ。

このゲームでは、迫りくる魔物に立ち向かい、小さな魔法使いが平和な国を救うというストーリー。

グラフィックにおいても画面が暗くなりがちなメガドラで、かなり鮮明なグラフィックを駆使し、音も開発はこれからというものの、同社が誇る技術には期待できる。

サードパーティーで第1弾というと移植ものになりがちだが、このWASはいきなりオリジナルを出した、その姿勢に期待しよう。

ファンタジーの世界よく出るタイプの3頭のボスキャラ。

各方面に飛び散るホーミングが効果的。敵はしつこい誘導型だ。

下は恐れおののくほどの崖っぷち。超リアルなグラフィック。

アリシア　ドラグーン

●ゲームアーツ／今秋発売予定／7,800円／SHT／８Ｍ

アリシアの果報は寝て待て

しばらく絶えていた「アリシア　ドラグーン」関係の情報が入った。最新の画面写真をまじえて久々のアリシア情報をどうぞ！

早く会いたい……

最近、何かとMEGA-CD関係の話題が多いゲームアーツ。ところで、以前からリストに上がっていた「アリシア　ドラグーン」は、どうなってるんだ!?　と思ってた人も多いと思う。ご心配なく、アリシアの制作もじっくりと進んでいるのである。

アリシアは、以前にも紹介したとおりゲームアーツが、独自に開発したメガドラ用グラフィックツール”ダリ＆ケチャップ”を使用して制作している意欲作だ。アリシアの発売が延びている理由は、まずこのツール制作に時間がかかったことがあげられる。そしてツール完成後も、ゲームの練りこみに時間をかけている。ツールがひとたび完成してしまえば、グラフィックやキャラの動きを手直しすることは比較的に容易になる。そうなると、作る側としては、本当に納得いくまで手直しをしたくなるってわけだ。

事実アリシアの場合、一度完成間際までいったものを作り直す作業を現在行なっている。

具体的な変更点としては、よりいっそうアクション・シューティングゲームの爽快感や緊迫感を強調するためにジャンプなどを多用できるようなマップへ変更、アリシアのステータス表示の視覚化、そしてもとからある電撃攻撃の自動照準に加えて、ため撃ちを可能にしたこと、オプションモンスターのシステム変更などだ。そのため、あえてステージ数も減らしたという。アリシアの正確な発売日は、まだ未定だがアリシアは確実に成長しているようだ。期待していいんじゃないかな。

これが、こうなったわけだ！

画面を見ただけだとわかにくいが、ステータス表示が、視覚化され、マップもアクション性を生かすため起伏に富んだものに変更されている。

新画面のBossを紹介！

ステージ1、母ノミモドキ。後頭部の穴から子をはく。

ステージ3の巨大浮遊生命体。空中シーンがウリのステージ。

すりこぎのような岩石が印象的なステージ5のボスは翼竜。

新作ハミダシ情報

締め切り直前に入った新作情報コーナー。なお、今回の写真は開発中（メガドラ版）のモノと、他機種版のモノがあります。

ウルフチーム　ソルフィース

X68版の人気シューティング「ソルフィース」がついにメガドラに。多関節キャラや変化に富むパワーアップシステムがウリのこのゲーム、発売は年内の予定。

「アーネスト」と「ソルフィース」の開発スタッフは同じ。どんな風に仕上がるか楽しみだね。

RIOT　夢幻戦士ヴァリス

７月号の新作出前コーナーではイメージイラストを載せたヴァリスだけど、このたび画面写真が入ってきたのでお見せするぞ。４メガ分の容量が使われるという期待のビジュアルシーンはまだだけど、制作は順調らしいから期待して待て。

サン電子　レミングス

IBM PC、アミガ版で人気の「レミングス」が、メガドラ版で登場する。このゲームは面ごとに設定された数のレミングスを出口へ導き、面をクリアしていくアクション・パズルゲームだ。開発を行うサン電子はSFC版でも発売を予定。発売は年末ごろになりそうだ。

画面写真はパソコン版を使用しています。

エル・ヴィエント

「グラナダ」スタッフがおくるメガドラ最新作は、横スクロールアクションの「エル・ヴィエント」だ。主人公が女の子ということだけで"ただのキャラクターものか"と思ったら大間違い。ゲームとしての水準を十分に達しているぞ。

WOLFTEAM 1991

ウルフチーム／9月20日発売／8,500円／ACT／8M

本誌コミックでもおなじみだね

本誌コミックでももうおなじみの「エル・ヴィエント」は、いわゆるマリオタイプの横スクロールアクションゲームだ。まぁ、キャラクターの等身はだいぶ違うけどね。

全9ステージで、それぞれのステージの最後にはボスキャラが待ち構えている……というオーソドックスな内容だが、丁寧な作りと目新しいフィーチャー、そして演出効果満点のビジュアルのおかげで、マンネリさはさほど感じないのが「エル・ヴィエント」の魅力だ(ちと大げさかな)。美少女キャラファン以外にもオススメしたい1本なのだ。

STORY

時は1928年、風をつかさどる邪神ハスターを崇拝するハスター教団は、アメリカ国内においてハスター復活の大願を結実させんとしていた。彼らはシカゴマフィアの首領アル・カポネに依頼を申し渡し、マンハッタンにハスター召喚のための巨大高層神殿（現在でいうエンパイアステートビル）を建てるように工作をした。

そんな彼らの計画の唯一の障害は、2年前にハスターを封印し、その際に大いなる力を受けた少女、アネットの存在である。彼女はハスターの血を希薄ながら受け継いでおり、ハスターを封印することができるただ一人の人間なのだ。

シカゴ。ここにおいてアネットの平穏は一瞬のうちに破られる。ハスター教団の依頼でカポネの放ったヒットマンが次々と彼女に襲いかかる。歴史に隠された酸鼻な戦いの、それが開幕であった……。

主人公アネットの多彩なアクションに注目！

「エル・ヴィエント」の見どころの1つに、主人公アネットの多彩なアクションがあげられる。総パターン数が150(？)というから、フツウのゲームと明らかに違うことがおわかりいただけるだろう。"振り向き"なんてアクションパターンも用意されているので、薄気味悪いくらいにリアルに動くぞ。おっと、可愛い女の子に「薄気味悪い」なんて言っちゃ失礼か。

基本動作はこれだ

ATTACK!

ブーメランが通常武器なのだ。ちゃんとUターンするので頼もしい(？)。なお、連射は2連射までね。

RUN!

パッドの斜め下を押しながらBボタンを連打すると、高速でダッシュする。サクサク移動したいときに便利。

JUNP!

ボタンを押している時間によって高さが変化する。ジャンプ中に方向転換すると、かっこいい。それだけ。

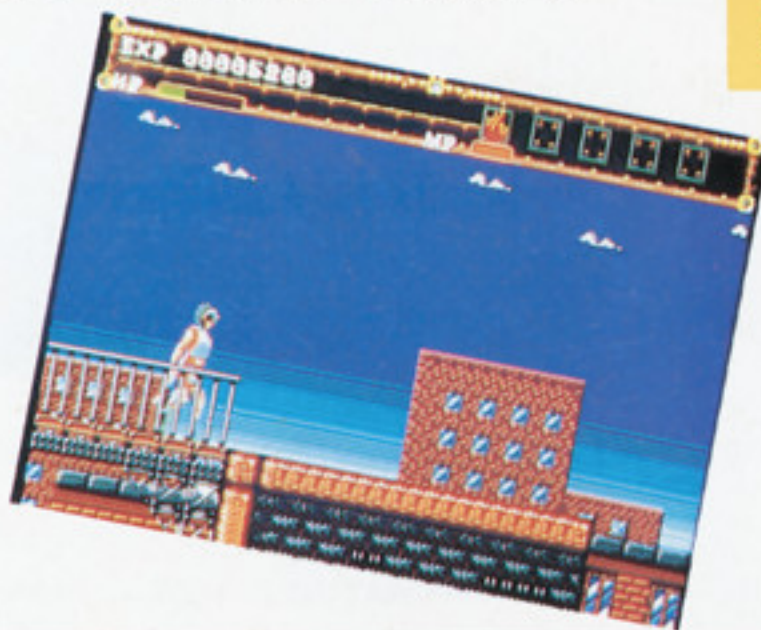
MAGIC!

気合い弾の要領（ため打ち）で魔法を使用。なお魔法の種類によってボタンを押している時間が違うので要注意。

リアルに動きすぎて、こ・ま・る・ノ！

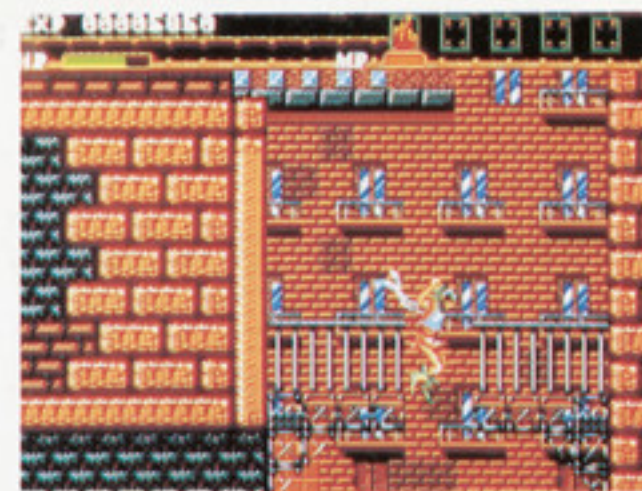
STAGE1 シカゴ・シティ

最初はアル・カポネファミリーのメッカ、シカゴでの戦いだ。あっちのビルからこっちのビルへと、舞台は目まぐるしく変化する。マップは上下移動アリ、建物に入ったり出たりと一見複雑そうだけど、構成自体はワリと素直だ。まずは気楽にプレイしよう……といいたいところだけど、そうもいってはいられない。敵の攻撃がけっこうキビシイのだ。アバウトに進むとあっという間にゲームオーバーになるぞ。世の中甘くないのだ。

ヒットマンに挟まれて銃を撃たれてもうダメ、って感じだけど、しゃがんでいるから大丈夫なのさ。

黄色い薬はグッと飲め

各ステージには、体力回復の薬がいくつか隠されている。隠されているといってもそれほど見つけにくくはないので、ご安心を。

ヒットマンとの初の遭遇。アネットは叫ぶ前にブーメランを投げた。設定では引っ込み思案な少女なのに。

ビルの屋上でバレーボールでもしたいけど、周りにいるのは敵ばかり。ちょっとガッカリ。

どんなに高い所から飛び降りても死なない女アネット。この写真の場所まで来ればボスは目の前だ。

敵は確実に仕留めておこう。特にバイク野郎を生かしておくとやっかいだ。しつこく追ってくるぞ。なお、コイツを倒すと噂の一画面クラスの大爆発がおきる。スゲー迫力だよん。

マーブルフラワーギャング現わる!!

ビル地帯を抜けると、そこで待ち受けていたのは年代モノの車に乗った強盗団。コイツらを倒さないと先に進めないようになっているので、イヤでも戦うしかないのだ。あーあ。

拳銃を撃ったり殺人鬼を放ったりして、とても危険な奴ら。

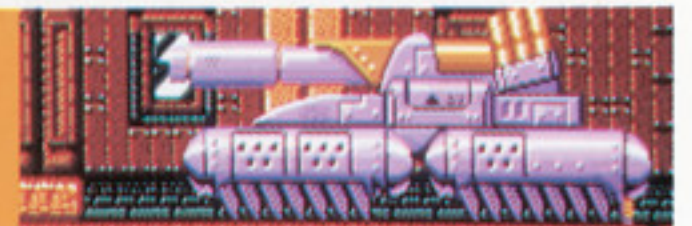
的を絞らせないために、常に動き回りながら攻撃すべし。

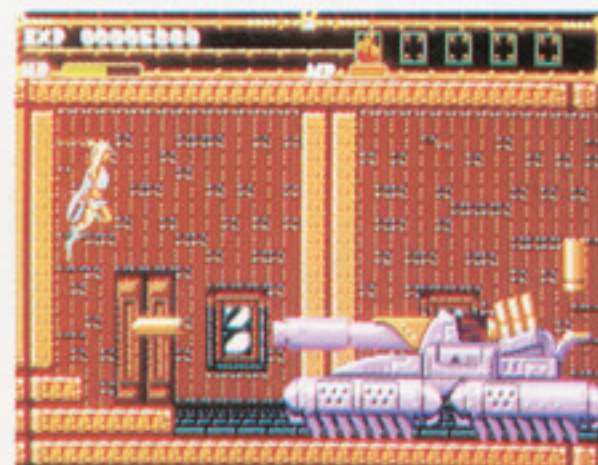
イカスぜ！ クレージークライマーおばさん

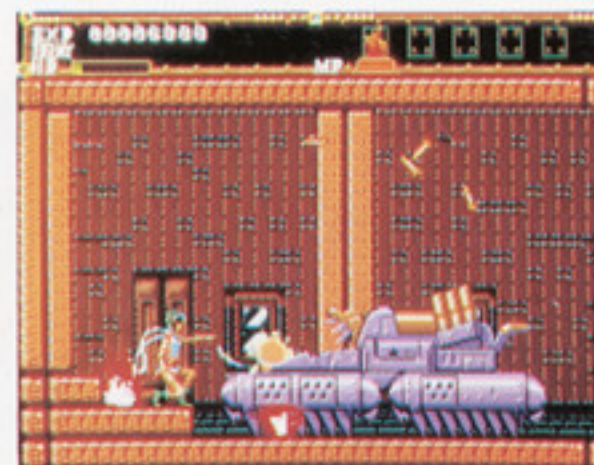
ビルを登っていると、窓から陰気くさそうなおばさんがヒョッコリと顔を出す。彼女たちは育児に疲れているからなのか、はたまた夫の仕事がうまくいっていないからなのか、どうも暴力的だ。家の中の物をアネットめがけて投げつけてくるぞ。

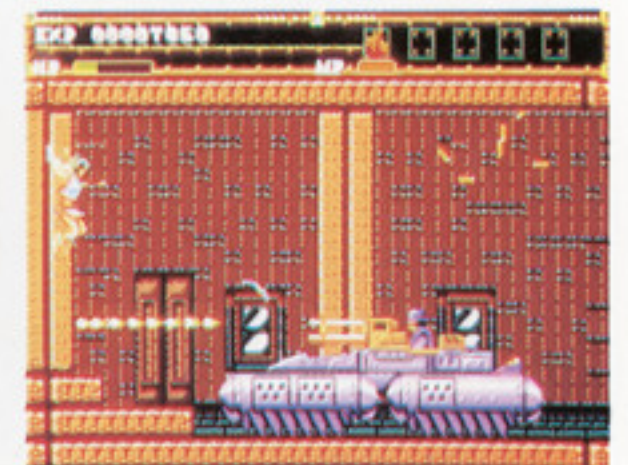
落としてくれるモノ

アレ？ ←

ボスはでかい戦車

ステージ1のボスはマフィアが操縦する巨大戦車だ。アネットがある建物に入ると、壁を突き破って登場するのだ。攻撃パターンは3種類あって、戦車の耐久力の状態によって攻撃パターンを変化させる。何かとハデなヤツなので、見ていて飽きないぞー。

第1攻撃

砲台から弾をドスドス撃ってくる。一番左隅でしゃがんで攻撃しよう(以下共通)。戦車後部のトリガーが引かれたらジャンプしよう。弾が飛んでくる合図だからね。

第2攻撃

小さな爆弾が放物線を描いて飛んでくる。手前に落ちるものは別として、アネットの頭上に来そうな爆弾は空中で爆発させよう。なお地面に落ちたら火柱がたつので注意。

第3攻撃

かなりダメージを与えると機関銃での攻撃になる。弾が当たりそうになるくらいに接近したらジャンプでよけよう。とても簡単。しばらく攻撃し続ければ戦車は大爆発する。

STAGE2 ラシュモア国定公園

「ラシュモアへ行け。面白いことがあるぞ」というカポネの言葉にしたがって、アネットはラシュモアの博物館に向かった。そこに待ち受けていたものは……？　といった具合にストーリーが展開し（ステージとステージの間のビジュアルデモでストーリーがわかるようになっているのだ）、舞台はステージ２のラシュモア博物館に移る。しかし実際にプレイしてみると、博物館らしきものは一向(いっこう)に登場しない。開発者いわく「アクションゲームなのであまり深く考えないでください。ははは」だそうだ。コイツは一本取られたな。実際はトリッキーな仕掛けが数多く用意されているので気を抜かずにプレイしよう。

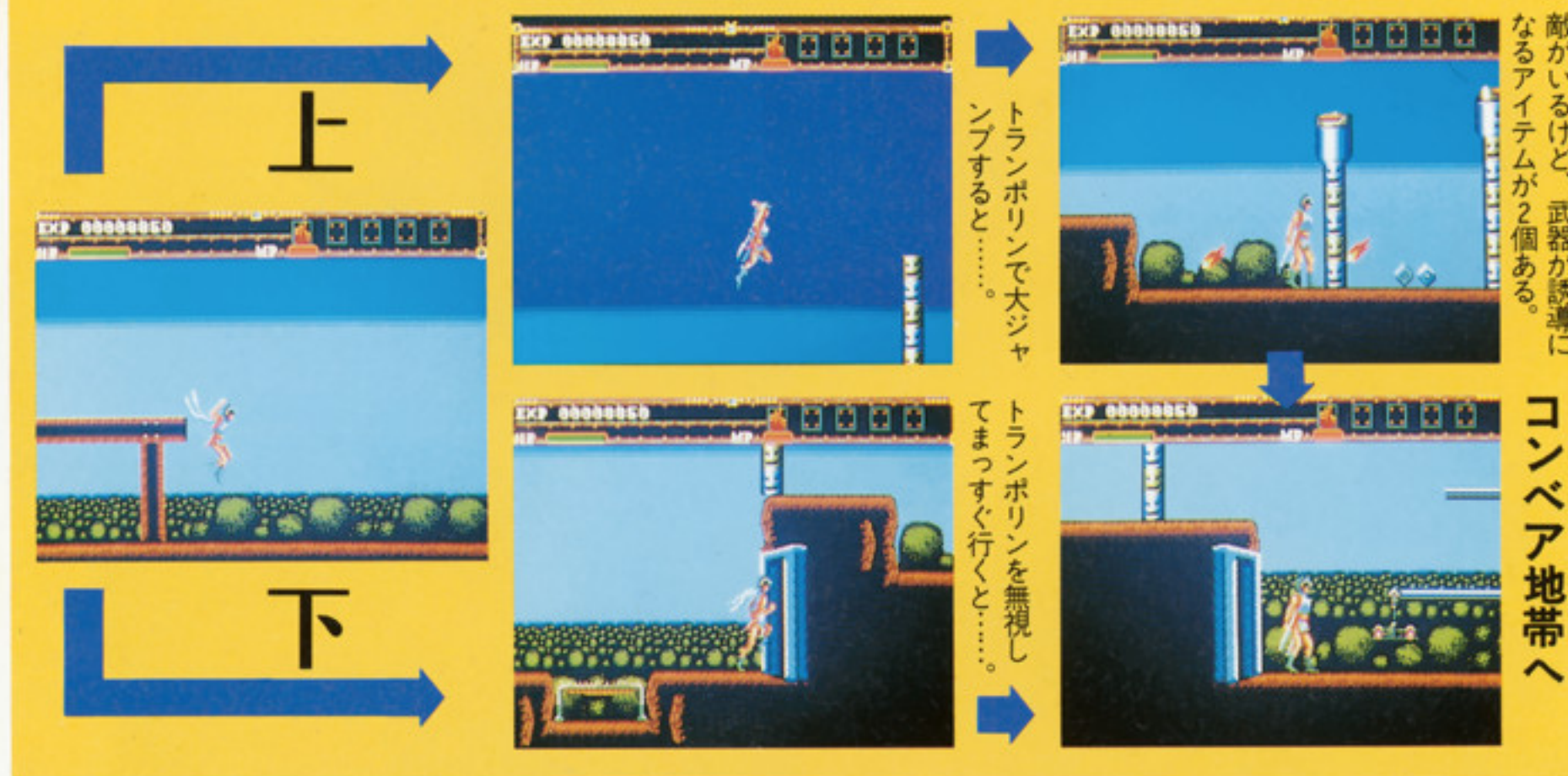
トーテムポールのような敵がアネットを襲う。耐久力はあるけれど撃ってくる火の球の軌道は単純だぞ。

アネットが乗るとたちまち壊れてしまう丸太の橋を駆け抜けろ。ちょっとでも立ち止まると播磨灘、いや針山だぞ。

あなたならどーする？ 最初のコース選択

上

下

トランポリンで大ジャンプすると……。

敵がいるけど、武器が誘導になるアイテムが２個ある。

トランポリンを無視してまっすぐ行くと……。

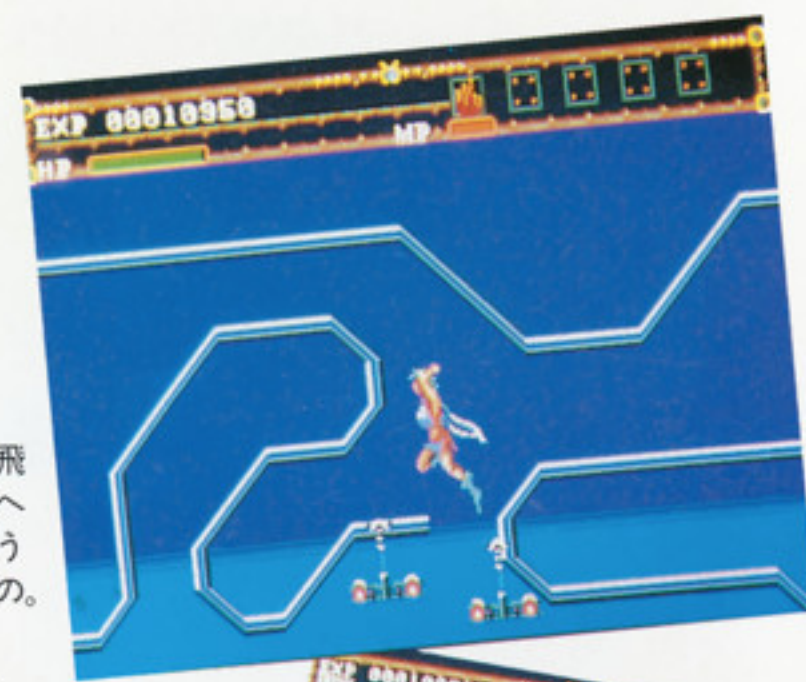
コンベア地帯へ

フィールドアスレチック感覚でGO!

このステージは、敵が少ないかわりに地形のフィーチャーが非常に凝っていて、一歩間違えば大ダメージを被るようになっている。微妙な操作感覚が要求されるぞ。

高速に回転する足場をうまく飛び移ろう。なんとなく「風雲！　たけし城のノリだな。隊長の谷隼人は今いずこに？

ドキドキのゴンドラ飛び移りシーン。どのへんがドキドキかというと、この下が針山なの。

丸太に乗って、ガシガシ壊して道を開こう。でもこの地帯、何か隠されているような気がしない？

花のつぼみのようなものが集団で浮遊している。何かをするとコレが足場になるぞ。

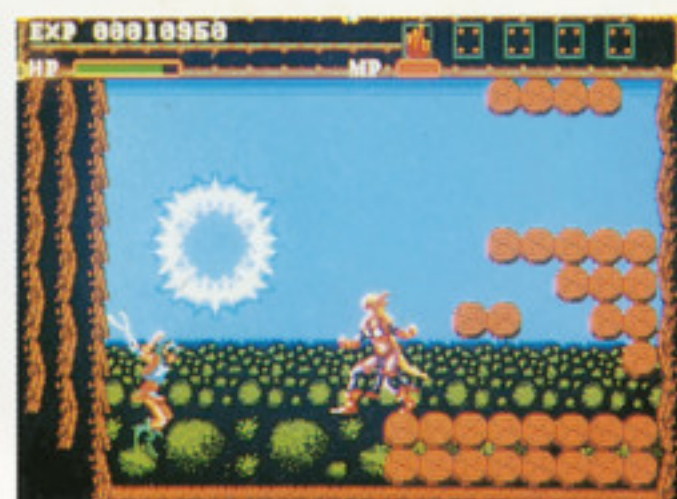
ボスはこの人

この女の名はレスティアーナ。自分はハスターそのものになれると思っているけど、本当はハスター復活の生け贄に過ぎないのだ。

「なぜ私達の邪魔をするの、アネット？

こんな事や

戦闘の舞台は、足場が例の壊れる丸太という、ヒジョーに戦いづらい地形だ。誘導する青白い発光体がアネットに襲いかかる！　危ないアネット！　体力を回復するんだ！　えっ？

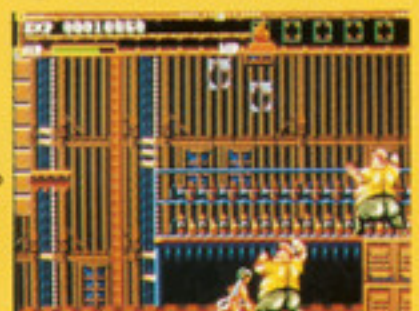
ウルトラマンの八つ裂き光輪のような攻撃もする。コイツに触れるとかなり痛い。しかし、ひるむ事なくブーメランとファイヤーボールをぶつけ続けよう。必ず最後に主人公は勝つ。

こんな事を！

アネットの受難はまだまだ続く

ざっとステージ１とステージ２を紹介してきたけどいかがかな？　写真じゃわからないだろうけど、大爆発のアニメは本当にスゴイ。一度は動いている画面を見てほしいな。

本誌連載の漫画も盛り上ってきたことだし、しばらくアネットから目が離せないぞ！

特殊な能力を持っているだけにアネットは苦労する。あー、私は凡人で良かった。

舞台は次々と変化する。敵の攻撃も徐々にキツくなっていく。でも後には退けないのだ！

——前回までのあらすじ——

時は1925年、アメリカN.Y.のある教会に住む少女アネットに失踪中の神父メイヤーから謎の宝石が送られてきた。この宝石は太古の邪神「ハスター」の封印を解く石であり、その邪神復活をもくろむ暗黒組織、ハスター教団の魔の手がアネットに迫る…

ニューヨーク・ハドソン川

El Viento
—エル・ヴィエント—
アーネスト＝エバンス・シリーズ

おじょうちゃん…

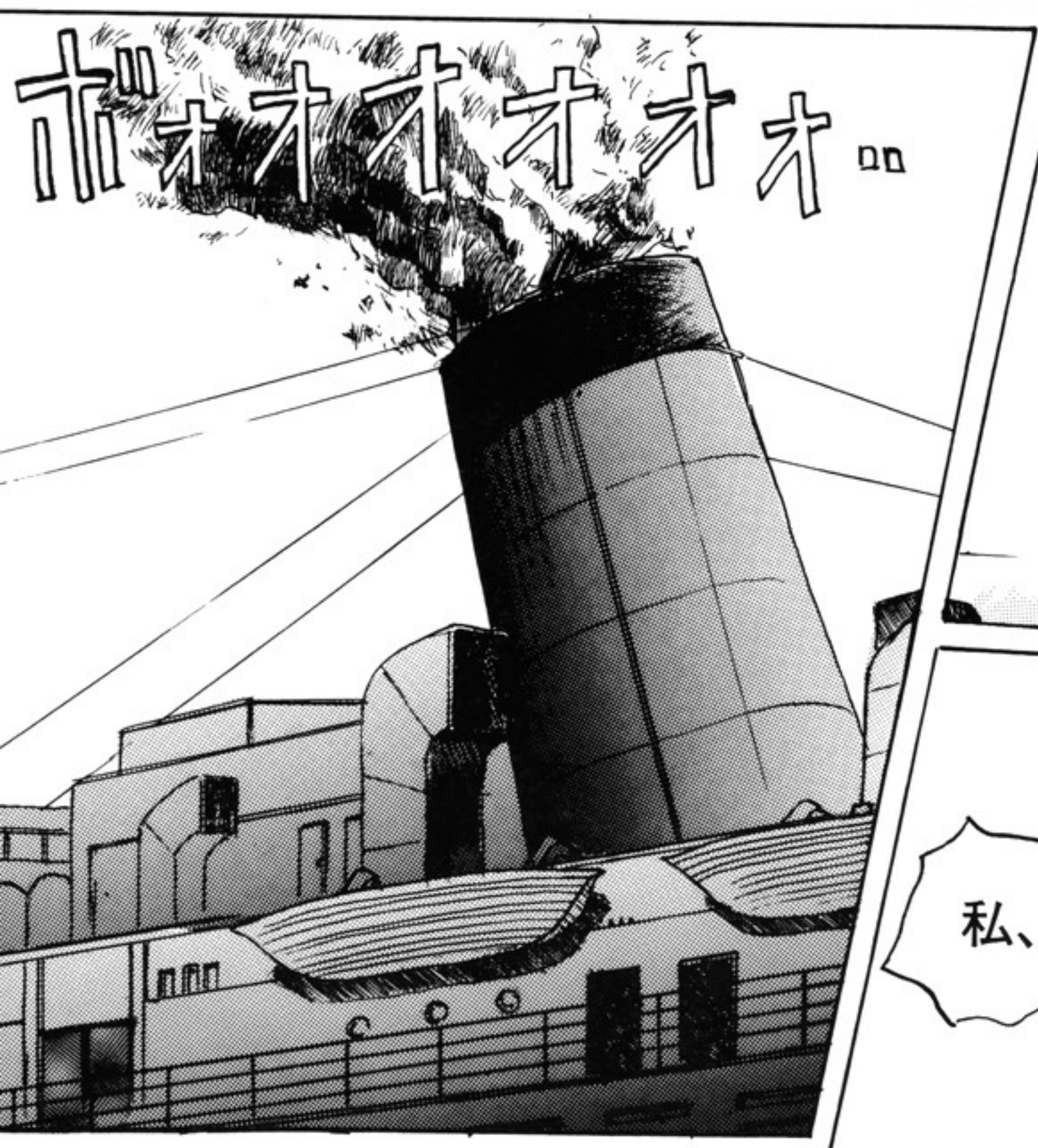
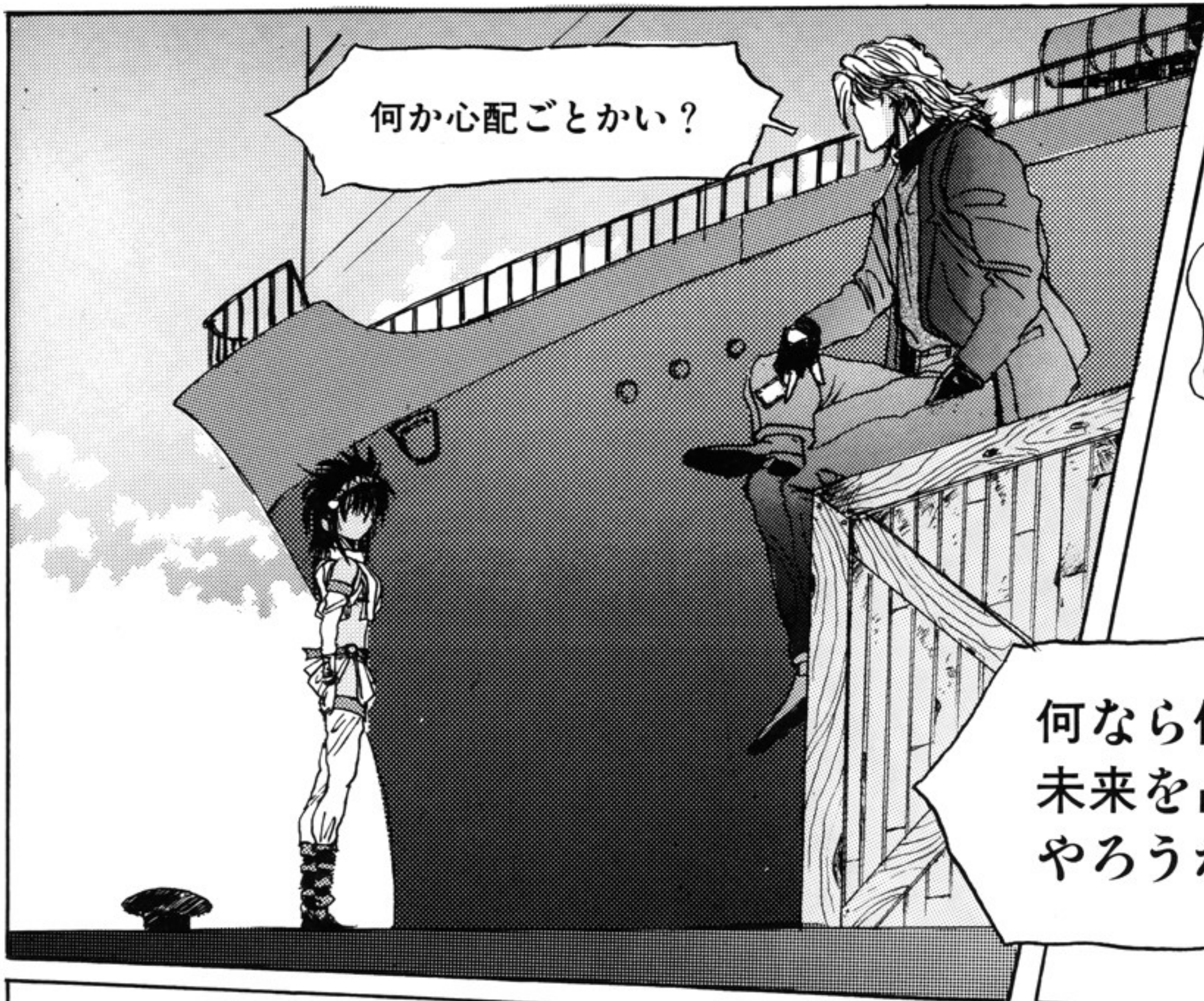
制作：秋篠　雅弘
原案：大西　一斗
構成：大津山地塩
作画：上野　哲也
制作協力：ウルフ・チーム

おじょうちゃん、起きなよ！

ブヒ

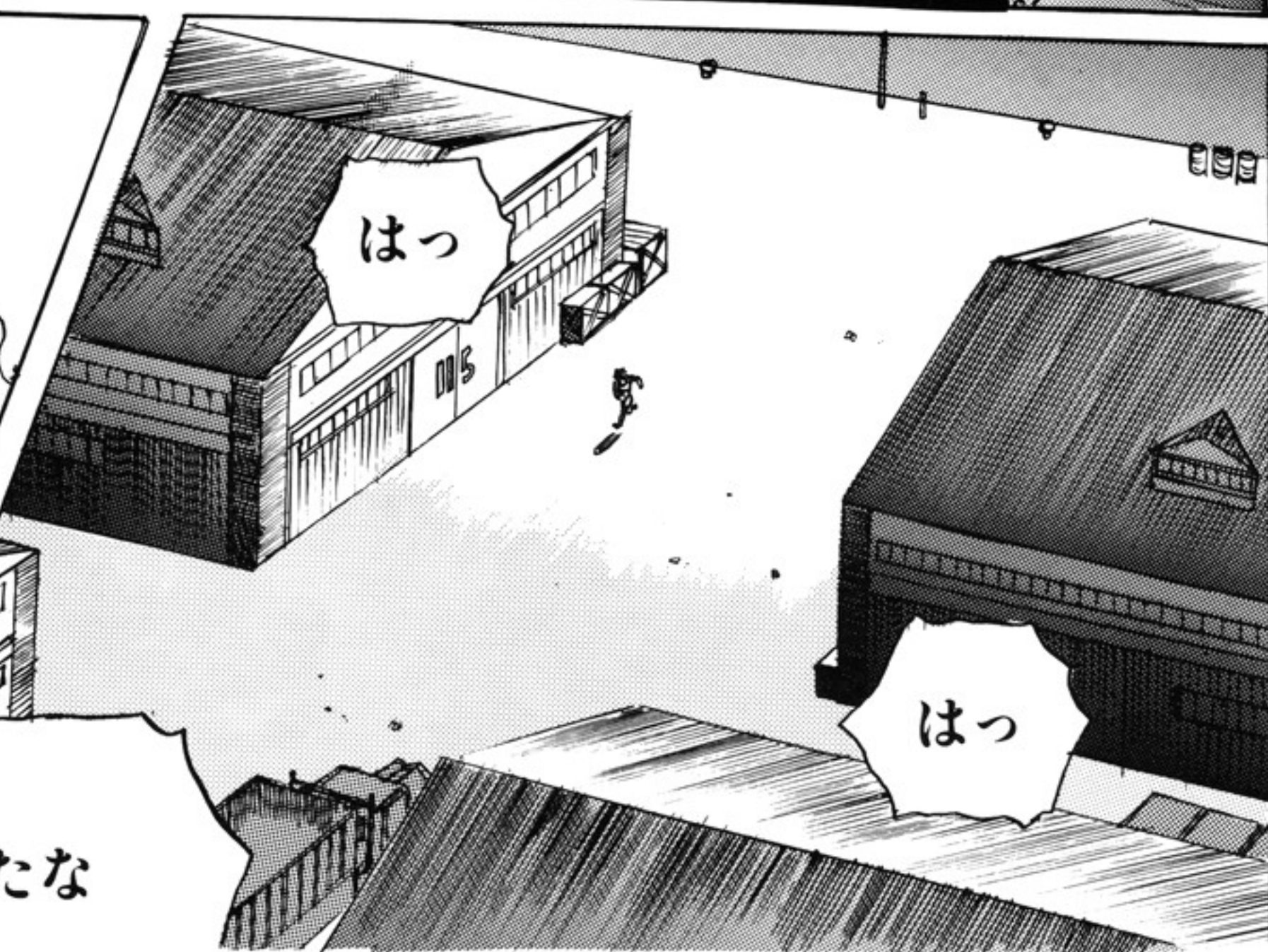
ブヒ

んっ…

おい、降りとくれよ
ブヒ
ブウ
いやあああああっ!!
ブヒ
ブヒ
ペロ
!?
ブヒ
オォォォォ
神父様…
ボォオオオオオ
私、
私、これから
どうすれば…

ピシュッ
!?
よお、
浮かない顔だな
何か心配ごとかい？
何なら俺が未来を占ってやろうか？
い…いえ、別にいいです
？

アネット
そう冷たくするなよ
ピッ
タッ!!
…この人も神父様の宝石を!!
キュ
はっ
はっ
なるほど…
逃げ足が早いんだったな

ダッ
ハァ
ハァ
…ここまでくれば…
くれば何だ？
カッ
カッ
全く…手間を
かけさせやがる
カッ
ガッ
きゃっ…!!

!!

な、なぜです!?

どうして、この宝石を
狙うんですか!?

!!

ぐァ!!

俺に何を聞いても
ムダだ

仕事なんでな、
悪く思うなよ

くっ…
こいつか…変わった宝石だな？
値打ち物かい？
ツ…
ポタッ
なっ…
!?

うぐあっ!?

何?

ドガッ

グラッ

!?

ぐっ!!

宝石が…!?

うっ…うわあああぁっ!!
…危ないっ!!
!!

こっ…

こいつ…

とっさに刺客の命を救った
アネットだったが…
次回、アネット危機!!

TO NEXT STAGE!!

El.Viento CLUB Vol.2
エル・ヴィエント・クラブ

アネットの秘密２

　お久しぶり、アネットです。エル・ヴィエント、これからどうなっちゃうんでしょうね？
　さて、今月のエル・ヴィエントクラブは「アネットの秘密２」と題しまして、前回に引き続き、わたしの徹底(?)紹介をしちゃいたいと思いまーす。
　え？ みこの秘密や、ハスター教団についてはどうしたかって？
　え？ 何のことかしら？
……ごめーん、次はかならず…ね。

1. アネット目
視力は左右合わせて2.7だ!

2. アネットバンダナ
これがないと呪文がつかえないんだ。

3. アネット腕
華奢なわりにはやたらでかいブーメランを平気で投げるぞ。

4. アネット胸
80のCカップぐらいはあるぞ!
17才にしては発育がいいぞ!

5. アネット心臓
動くぞ!血を体内に送るんだ!

6. アネット足
ゲームじゃ5㍍は飛ぶぞ!
異常だ!

※尚、アネットの仕様は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

第15回 ファミコン全国通信販売

ぼくもホップで買ってます。

(新品のみ)

LYNX(リンクス)(アタリ)	ゲームギア(SEGA)
定価¥29,800 ¥9,800	定価¥19,800 ¥14,700

スーパーファミコン(任天堂)	ファミリーコンピューター(任天堂)	ゲームボーイ(任天堂)	PCエンジン コアグラフィックス(NEC)	PCエンジン コアグラフィックスII(NEC)	PCエンジン CD ROM²システム	メガドライブ(SEGA)
定価¥25,000 ¥23,800	定価¥14,800 ¥10,300	定価¥12,500 ¥8,950	定価¥24,800 ¥13,950	定価¥19,800 ¥14,900	定価¥57,300 ¥35,900	定価¥21,000 ¥11,550

スーパーファミコン							
ファイナルファンタジーⅣ(スクウェア) 定価¥8,800 ¥7,050	8月の入荷は2・9・19・23・30日です。予約する時に発送日を確認して下さい。	ステレオAVケーブル ¥1,100 S端子ケーブル ¥1,950 ACアダプター ¥1,150	ボンバザル 定価¥6,500 ¥3,800 アクトレイザー(エニックス) 定価¥8,000 ¥4,700	F-ZERO(任天堂) 定価¥7,000 ¥4,850 スーパーマリオワールド(任天堂) 定価¥8,000 ¥6,450	パイロットウイングス 定価¥8,000 ¥5,400 ファイナルファイト 定価¥8,500 ¥6,700	ポピュラス 定価¥8,800 ¥6,850 ダライアスツイン 定価¥8,500 ¥6,800	シムシティー(任天堂) 定価¥8,000 ¥6,450 遥かなるオーガスタ 定価¥9,800 ¥7,750
イースⅢ(トンキンハウス) 定価¥8,800 ¥6,950 スーパースタジアム(セタ) 定価¥8,800 ¥6,950	機動戦士ガンダムF91(バンダイ) 定価¥9,500 ¥7,500 スーパーウルトラベースボール(カルチャーブレーン) 定価¥8,800 ¥6,950	がんばれゴエモン(コナミ) 定価¥8,800 ¥6,950 スーパーR・TYPE(アイレム) 定価¥8,500 ¥6,700	エリア88(カプコン) 定価¥8,500 ¥6,700 バトルドッジボール(バンプレスト) 定価¥9,600 ¥7,600	白熱プロ野球ガンバリーグ(EPICソニー) 8/9 定価¥8,500 ¥6,700 初段 森田将棋(セタ) 8/26 定価¥8,800 ¥6,950	ハイパーゾーン(HAL研究所) 8/下 定価¥8,500 ¥6,700 雷電伝説(東映動画) 8/下 定価¥未定 TEL	超魔界村(カプコン) 8/下 定価¥8,500 ¥6,700	スーパーテニスワールドサーキット(トンキンハウス) 8/下 定価¥7,800 ¥6,150 スーパー三国志Ⅱ 9/末 定価¥未定 TEL

ファミコン							
ドラゴンボールZⅡ(バンダイ) 8/末 定価¥8,200 ¥5,900 イースⅢ(ビクター) 8/末 定価¥7,500 ¥5,600	ワイワイワールド2(コナミ) 定価¥6,500 ¥2,850 究極ハリキリスタジアム3 定価¥6,900 ¥2,850	ドラゴンボールZ 定価¥ ¥4,900 すごろクエスト(テクノスジャパン) 定価¥6,500 ¥3,900	ファイナルファンタジー3 定価¥8,400 ¥2,900 じゅうべえクエスト 定価¥7,800 ¥3,950	スーパーチャイニーズ3 定価¥6,200 ¥3,200 ラグランジュポイント 定価¥8,500 ¥4,400	ロックマン3 ¥3,200 忍者龍剣伝3 ¥3,100 ナムコット麻雀Ⅲ ¥2,900 おぼっちゃまくん ¥2,900	SDガンダム3 ¥4,500 西遊記ワールドⅡ ¥1,500 ファイヤーエンブレム ¥3,100	AV麻雀クラブ 大都会 AVドラゴン麻雀 AVパチスロ AV花札クラブ 定価¥7,800 各¥5,400
AVワールドサッカー AVポーカー 四川麻雀 定価¥7,800 各¥5,400	ゲームギア ゲームギア用TVチューナーパック 定価¥12,800 ¥9,900 ACアダプター ¥1,250	スクウィーク 紫禁城 ギアスタジアム THE プロ野球'91 各¥1,850	琉球 ミッキーマウス スーパーモナコGP ワンダーボーイ 各¥2,700	毎度、お買い上げありがとうございます。ご送金の際は商品名を書いたメモを忘れずに同封して下さい。	ゲームボーイ カーブノア トービドー・レンジ スーパーマリオランド Dr.マリオ 各¥1,900	魔界塔士サガ2 定価¥4,800 ¥2,800 G-ARMSオペレーションガンダム 定価¥3,500 ¥2,150	熱血高校サッカー部(テクノスジャパン) 定価¥3,500 ¥1,900 スーパー桃太郎電鉄(ハドソン) 定価¥4,500 ¥2,850

PCエンジン							
ターボパットブラック ¥2,150 マルチタップ ¥1,950 RFユニット ¥3,850	ディープブルー 謎のマスカレード 定吉七番 各¥850	サイバーコア これがプロ野球'89 プロディア ドラえもん 各¥950	虎への道 凄ノ王伝説 ヘビーユニット ラスタンサーガⅡ 各¥1,050	ナイトライダースペシャル スペースインベーダーズ ニュージーランドストーリー ミスターヘリの大冒険 各¥1,900	ゼビウス パワーリーグⅢ 大旋風 ファイナルマッチテニス 各¥2,900	ワールドスタジアム'91 ¥3,000 ポピュラス ¥3,900 桃太郎伝説ターボ ¥2,100	パワーイレブン ¥4,200 桃太郎活劇 ¥4,950 桃太郎伝説Ⅱ ¥5,250 F1サーカス ¥4,750
PC原人2(ハドソン) 定価¥5,800 ¥4,200 レーシング魂(アイレム) 定価¥7,000 ¥5,100	ファイナルソルジャー(ハドソン) 定価¥6,500 ¥4,750 F1サーカス'91(ニチブツ) 定価¥6,900 TEL	パワーリーグⅣ(ハドソン) 8/9 定価¥6,500 ¥4,750 ファイヤープロレスリング2(ヒューマン) 8/30 定価¥6,900 ¥4,950	CD ROM²用 OEDO 808 ¥1,900 カルメンサンディエゴ ¥2,800 コズミックファンタジーⅡ ¥4,850 アストラリウス ¥4,650	CD ROM²用 コブラⅡ(ハドソン) 定価¥6,500 ¥4,800 三国志 ―英傑天下に臨む― 定価¥8,800 ¥4,950	CD ROM²用 BURAI(リバーヒルソフト) 8/9 定価¥7,200 ¥5,200 イースⅢ(ハドソン) 定価¥7,200 ¥4,900	CD ROM²用 聖龍伝説モンビット(ハドソン) 8/30 定価¥6,800 ¥4,900	CD ROM²用 ヴァリスⅣ 8/下 定価¥6,780 ¥4,850 ソーサリアン 8/下 定価¥未定 TEL

メガドライブ							
コントロールパッド ¥1,500 ACアダプター ¥1,150 RFユニット ¥1,700	大旋風 DJボーイ ウィップラッシュ ヴァーミリオン 各¥1,200	E-SWAT ダーウィン4081 メガパネル 各¥1,500	フェリオス グラナダ ゴーストバスターズ 各¥1,850	ストライダー飛竜 エレメンタルマスター ヴォルフィード シャドーダンサー 各¥2,850	スーパーエアーウルフ ヴェリテックス クラックス ディックトレイシー 各¥2,850	三国志列伝 ¥5,900 シャイニング&ザ・ダクネス ¥5,900 ファイヤームスタング ¥3,500 究極タイガー ¥3,500	アドバンス大戦略 定価¥8,700 ¥5,950 ブルーアルマナック 定価¥8,700 ¥5,950
マーベルランド(ナムコ) 定価¥7,000 ¥4,950 ファステスト・ワン(ヒューマン) 定価¥7,500 ¥5,300	雷電伝説(マイクロネット) 定価¥8,800 ¥6,100 球界道中記(ナムコ) 定価¥6,000 ¥4,000	ソニック・ザ・ヘッジホック(セガ) 新発売 定価¥6,000 ¥3,900	マスターオブモンスターズ(東芝EMI) 定価¥7,800 ¥5,550 ベアナックル(セガ) 定価¥6,000 ¥3,950	ディノランド(ウルフチーム) 8/2 定価¥6,800 ¥4,750 空牙(RIOT日本テレネット) 8/2 定価¥8,400 ¥5,950	アウトラン(SEGA) 8/9 定価¥7,000 ¥4,650 ポピュラス(SEGA) 8/9 定価¥6,000 ¥3,950	ジュエルマスター(セガ) 8/30 定価¥6,000 ¥3,950 戦場の狼Ⅱ(セガ) 8/30 定価¥7,000 ¥4,700	プロ野球スーパーリーグ'91(SEGA) 8/下 定価¥6,800 ¥4,500 ギャラクシーフォースⅡ 9/3 定価¥8,400 ¥5,850

●注文方法

① テレホンサービスに電話して、欲しいソフトを探す。値段も確認して下さい。

② 注文専用電話でソフトの予約、在庫確認をして下さい。送料、合計金額を聞いて下さい。

③ 郵便局から、現金書留か郵便振替で送金下さい。このとき、商品名を書いたメモを同封する。必ずおつりのないように(差額の返金はしません。)

④ 現金が到着してから、10日前後で商品が届きます。(郵便振替の場合は15〜20日)

●代金の目安

商品代 + 手数料(1本につき100円) + 送料(ふつうのソフト3本まで 300〜 500円)(本体とソフト数本ぐらい 700〜1100円)

※ふつうのソフト＝紙バコ入りのだいたいカセットぐらいの大きさのもの。

●注意

- 不良品、故障の場合はメーカーのサービスセンターに直接お問合せ下さい。当店では、修理はしておりません。
- 商品の返品・交換は致しません。
- 15日以上たっても商品かとどかず、何の連絡もない場合は、電話でお問い合せ下さい。
- 相場のでた安いソフトは、その時々によっていろいろあります。テレホンサービスで調べて下さい。
- ホップの価格は全て消費税込みです。
- 電話をして、4日以内の消印か有効です。これを過ぎましたら、電話注文をやりなおして下さい。

ホップ

〒134
東京都江戸川区
中葛西3-37-2
㈱ホップ

テレホンサービス 03(3877)6241㈹ (24時間)

注文専用電話 03(3877)2711㈹ (12:00〜18:00)

郵便振替番号 東京0-365589 ㈱ホップ

この価格は通信販売専用価格です。(小学生以下の場合、保護者のみ受付けます)

※広告有効期間8月1日〜8月末日迄

SEGA 専門店 サンタ

ギャラクシーフォースⅡ サンタ価格 5,700円

ついに登場！ 9月13日発売

傑作

ソニックザヘッジホッグ	3,900円
アドバンスド大戦略	5,600円
シャイニング&ザダグネス	5,400円
ミッキーマウス	3,000円

SEGA ゲーム・ギア

13,500円

ゲーム・ギアーオプション価格表

- TVチューナーパック……9,500円
- 対戦ケーブル……1,000円
- カーアダプター……2,500円
- バッテリーパック……4,800円
- 電池セット……600円
- AVケーブル……800円
- 配送手数料800円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,000円

ゲーム・ギアー専用ソフト価格表

マッピー	2,500円
琉球	2,600円
ヘッドバスター	2,600円
ミッキーマウス	2,600円
ウッディーポップ	2,200円
キティーコネクション	2,300円
ポップブレーカ	2,600円
スーパーモナコ	2,300円
ギアースタジアム	2,400円
ザ・プロ野球	2,300円
サイキックワールド	2,500円
ドラゴンクリスタル	2,500円
パックマン	2,600円
G-LOC	2,500円
ベルリンの壁	2,600円
ハレーウォーズ	2,500円
ファンタジーゾーン	2,900円
まじかるタルるーと	2,800円
がんばれゴルビー	2,300円
ザ・忍	2,600円
ワギャランド	3,000円
エターナルレジェンド	3,500円

- 配送手数料800円
- 北海道・四国・九州・その他の離島1,000円

SEGA メガドライブ

11,600円

ゲーム図書館 8,500円

- 配送手数料1,000円
- 北海道・四国・九州・その他離島1,200円

メガドライブ専用RFスイッチ	1,600円
アーケード・パワースティック	4,800円
XMD-1RGBユニット	3,500円
メガコントロールパッド	1,600円
アスキーメガパッド	2,500円
ACアダプター	1,200円
ビデオ入力コード	800円

下記ソフトの予約はお早めに!!

プロ野球スーパーリーグ'91・アウトラン・ポピュラス・ギャラクシーフォースⅡ・戦場の狼2 CD ROM予約受付開始

サ★ンタ

〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4 丸石ビル

03-3258-9051〈代表〉

メガドライブソフト バカ安コーナー

数に限りあります。早いもの勝ち

2000円コーナー

- ラスタンサーガII
- ヴォルフィード
- アトミックロボキット
- まじかるハット…！
- ジャンクション
- ヴァーミリオン
- スペースインベーダー
- TEL・TELスタジアム
- S.R.バスケットボール

1500円コーナー

- ファンタシスタIII
- ゴーストバスターズ
- カース
- ダーウィン4081
- ウィップラッシュー

3000円コーナー

- ハード・ドライビング
- モンスターレアー
- ダイナマイトデューク
- クラックダウン
- ゲイングランド
- ゴールデンアックス
- ムーンウォーカー
- バトルゴルファー唯

メガドライブ新作 サンタ特別価格

〈早いもの勝ち！予約受付中〉

- **アウトラン** 8月9日発売予定 サンタ価格 4,500円
- **ギャラクシーフォースⅡ** 9月13日発売予定 サンタ価格 5,700円
- **ポピュラス** 8月9日発売予定 サンタ価格 3,900円
- **プロ野球スーパーリーグ'91** 8月30日発売予定 サンタ価格 4,400円
- **戦場の狼2** 9月27日発売予定 サンタ価格 4,500円

新作ソフト価格〈予約受付中〉

メガトラックス	8/6	4,000円
ディノランド	8/9	4,600円
ジュエルマスター	8/30	4,000円
レンタヒーロー	9/20	？円
エル・ヴェント	〃	？円
宇宙戦艦ゴモラ	9/末	5,100円
ビーストウォリアーズ	〃	5,800円
マスターオブウェポン	〃	？円

メガドライブ専用特売コーナー

アークスオデッセイ	5,400円
ESWAT	2,500円
インセクターX	1,500円
大旋風	2,000円
火　激	4,600円
球界道中記	4,200円
サンダーフォックス	5,800円
サイバーボール	2,000円
ジノーグ	3,500円
四天明王	1,500円
JMフットボール	3,500円
ストリートスマート	4,800円
スーパーハイドライド	2,000円
スーパーハングオン	4,200円
スーパーエアウルフ	3,500円
TEL TEL まあじゃん	2,500円
ファステスト1	5,100円
ファンタシスターⅡ	3,000円
ベアナックル	4,000円
ヘルツォーグツヴァイ	2,000円
マスターオブモンスター	5,300円
麻雀道場	4,000円
雷電伝説	5,600円
斬～夜叉円舞曲	4,000円
シャドーダンサー	2,600円
エレメンタルマスター	3,500円
エイリアンストーム	4,000円
究極タイガー	4,000円
ガイアレス	4,000円
レッスルボール	4,400円
三国志	5,400円
雀偵物語	5,200円
スーパーモナコGP	4,200円
ストライダー飛竜	4,600円
ゼロウイング	5,400円
セイントソード	4,500円
ディックトレーシー	3,500円
ファイヤムスタング	4,600円
ブルーアルマナック	5,600円
ボナンザブラザーズ	3,800円
マーベルランド	4,800円
ミッドナイト レジスタンス	4,800円
レッスルウォー	3,800円
ワードナーの森	4,000円
スーパー忍	4,400円
大魔界村	4,800円

マークIII・マスターシステム メガドライブ（メガアダプタ使用）対応ソフト

数に限りあります

●無料コーナー
- ギャラクティックプロテクター
- め組レスキュー
- メイズウォーカー

●300円コーナー
- 星をさがして
- ザ・忍者
- 天才バカボン
- アシュラ
- 剣聖伝
- アレックスのミラクルワールド
- ハイスクール奇面組

●500円コーナー
- アフターバーナー
- ロードオブソード
- 熱球甲子園
- マスターズゴルフ
- 麻雀戦国時代

●その他のコーナー

ファミリーゲームス	1,500円
アレスタ	〃
忍	〃
サンダーブレード	〃
ダブルドラゴン	2,500円

マークIII・マスターシステム 欧米バージョン アダプターAD300必要（AD300-2,500円）

チョプリフタ	3,600円
ブラックベルト	〃
ゴーストバスターズ	〃
ワールドカップイタリア	〃
上　海	〃
ワールドゲームス	〃
サマーゲームス	〃
コラムス	〃
アウトラン	3,900円
ワンダーボーイ モンスターランド	〃
カリフォルニアゲームス	〃
獣王記	〃
アメリカンベースボール	〃
カジノゲームス	〃
ビジランテ	〃
タイムソルジャー	〃
ワンダーボーイIII	〃
クラウドマスター	〃
テニスエース	〃
ダイナマイトダックス	〃
デッドアングル	〃
スクランブルスピリッツ	〃
サイコフォックス	〃
バトルアウトラン	〃
スラップショット	〃
ダブルハーク	〃
エリアアサルト	〃
ESWAT	〃
スーパーモナコGP	〃
アレックス忍ワールド	〃
ゲイングランド	3,900円
サブマリンアタック	〃
ジャングルファイト	〃
サイバー忍	〃
ムーンウォーカー	〃
ミッキーマウス	〃
エースオブエースズ	〃
大魔界村	〃
フォゴトンワールド	〃
ディックトレーシー	〃
ヘビーウエイトチャンプ	〃
サイキックワールド	〃
ランページ	〃
ボンバレイド	〃
R・C GP	〃
スパイダーマン	〃
ゴルフマニア	4,200円
R-TYPE	〃
ゴールデンアックス	〃
ギャラクシーフォース	〃
ストライダー	〃
セガ・チェス	〃

光線銃用ソフト

シューティングギャラリー	3,600円
ギャングスタータウン	〃
ランボーIII	3,900円
アサルトシティー	〃

光線銃	3,000円
SGコマンダー	800円
コントロールパッド	700円

やさしく思いやりの サンタ

申し込み方法

電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格＋配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意

商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●ソフトの配送手数料は1本につき基本料金800円です。2本目から1本につき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●サンタの商品価格は全て、消費税が含まれています。小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。

★「ファンタジア」「モンスターワールドⅢ」発売決定記念特集★

ALL THAT'S SEGA キャラクター

昨年の「アイラブ／ミッキーマウス」の登場で、セガのキャラクターゲーム作りのうまさは世に知られたけれど、振り返ってみれば、セガのキャラクターゲームはどれも完成度が高いことがわかる。年内には「ファンタジア」「モンスターワールドⅢ」といった期待作も出るなか、いまこそセガキャラクターの魅力を解剖しようじゃないか。というわけで、まずはセガキャラクラーグラフィティで、BACK TO THE HISTORY／

SEGA CHARACTOR GRAFFITY

セガキャラ誕生期

ペンゴ
'82・9：アーケードゲーム
'90・10：ゲームギア

アルペガス
'84・3：アーケードゲーム

アッポー
'84・5：アーケードゲーム

フリッキー
'84・6：アーケードゲーム

忍者プリンセス
'85・3：アーケードゲーム

こんぺいのあいむそーりー
主人公が田中角栄元首相もどきというとんでもない設定のゲーム。敵キャラも有名どころだった。
'85・4：アーケードゲーム

テディボーイブルース
アイドルだった石野陽子とのタイアップゲーム。ゲーム中のＢＧＭは彼女の歌う曲であった。
'85・5：アーケードゲーム

代表キャラ誕生期

スペースハリアー　（ハリアー出演作）
'85・12：アーケードゲーム
'86・12：マークⅢ
'82・2：「スペースハリアー３Ｄ」（マスターシステム）
'88・10：「スペースハリアーⅡ」（メガドライブ）

ファンタジーゾーン　（オパオパ出演作）
'86・3：アーケードゲーム
'86・6：マークⅢ
'87・7：「オパオパ」（アーケードゲーム、
'87・12：マスターシステム）
'87・10：「ファンタジーゾーンⅡ」（マスターシステム、アーケードゲーム）
'88・2：「ギャラクティックプロテクター」（マスターシステム）
他かくれキャラなど多数

ワンダーボーイ　（関連作品）
'86・4：アーケードゲーム
'87・8：「モンスターランド」（アーケードゲーム）
'87・12：「モンスターレア」（アーケードゲーム）
移植作品多数、詳細はＰ.65

マークⅢキャラクター期

カルテット
'86・4：アーケードゲーム
'87・1：マークⅢ

ダンプ松本
'86・5：アーケードゲーム
'89・7：マークⅢ

北斗の拳
'86・7：マークⅢ
'89・7：メガドライブ

アレックスキッド　（アレク出演作）
'86・7：「ミラクルワールド」（マークⅢ）
'87・10：「ＢＭＸトライアル」（マークⅢ）
'88・3：「ザ・ロストスターズ」（アーケードゲーム、マスターシステム）
'89・2：「天空魔城」（メガドライブ）

ハイスクール／奇面組
'86・12：マークⅢ

スケバン刑事Ⅱ
'87・4：マークⅢ

ロッキー
'87・4：マークⅢ

赤い光弾ジリオン
'87・5：マークⅢ

トライフォーメーション
'87・12：マークⅢ

あんみつ姫
'87・7：マークⅢ

忍（SHINOBI）　（ジョー・ムサシ関連作品）
'87・10：アーケードゲーム
'88・7：マスターシステム
'89・12：「ザ・スーパー忍」（メガドライブ）
'90・12：「シャドーダンサー」（メガドライブ）
'91・4：「The・ＧＧ忍」（ゲームギア）

ファンタシースター
'87・12：マスターシステム
'89・3：「Ⅱ」（メガドライブ）
'90・4：「Ⅲ」（メガドライブ）

天才バカボン
'88・7：マスターシステム

メガドライブキャラクター期

孔雀王
'88・9：マスターシステム
'89・11：メガドライブ

超音戦士ボーグマン
'88・12：マスターシステム

おそ松くん
'88・12：メガドライブ

尾崎直道のスーパーマスターズ
'89・11：メガドライブ
'89・11：「ジャンボ尾崎」（アーケードゲーム）

ゴールデンアックス
'89・3：アーケードゲーム
'89・12：メガドライブ

ランボーⅢ
'89・10：メガドライブ

ゴーストバスターズ
'90・6：メガドライブ

マイケルジャクソンズムーンウォーカー
'90・8：アーケードゲーム
'90・8：メガドライブ

アイラブ／ミッキーマウス
'90・11：メガドライブ
'91・3：ゲームギア

まじかるハット
'90・12：メガドライブ

ボナンザブラザーズ
'90・10：アーケードゲーム
'91・5：メガドライブ

エイリアンストーム
'90・5：アーケードゲーム
'91・6：メガドライブ

バトルゴルファー唯
'91・2：メガドライブ

ジョーモンタナフットボール
'91・3：メガドライブ

ディックトレイシー
'91・3：メガドライブ

シャイニング＆ザ・ダクネス
'91・3：メガドライブ

がんばれゴルビー
'91・6：ゲームギア

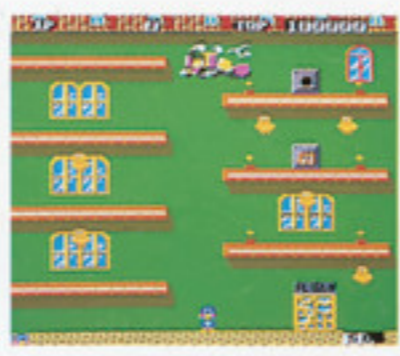
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
'91・7：メガドライブ

この一覧表はセガの主要なキャラクターゲームを年代順に配列したものです。なお、スペースの関係上一部のタイトルで略してあるものもありますのでご了承ください。

1 業務用にみるキャラクターゲームとセガ

数年前、セガといえばやはりアーケードでの活躍が大きかった。ゲームの主流が家庭用ゲームに推移していくなか、セガの業務用キャラクターゲームはどうだったか？そして今後の展望は？

I キャラクターゲームの誕生

セガのアーケードテレビゲームの歴史は、'73年の「ポントロン」というパドルラケットゲームで始まったが、この当時はまだキャラクターゲームなんて呼べるシロモノは存在しておらず、あったとしても名前もないかわいらしいキャラクターが画面上で動いている程度であった。しかしその後しばらくすると、キャラクターにも名前がつけられるようになる。セガでいうと「ペンゴ('82年)」あたりがその代表だろう。主人公がペンギンだから、ペンゴ…。なんとも単純な発想だが、キャラに名前がついただけでも、ゲームへの愛着や印象は大きく違ったものである。ゲームがキャラクターを意識しだした時期であった。

「ペンゴ」。当時は名前がついただけでも違った。

ヒヨコを猫から守る親鳥を操作する「フリッキー」

キャラクターといえばナムコの時代

当時のキャラクターゲームを語るうえで忘れてはいけない存在がナムコだ。世界的に人気の出た「パックマン」、時計や人形まで作られた「ディグダグ」などのヒット作は多くのゲーマーを魅了した。

II 個性的キャラクターが続出

家庭用ゲームマシンが世間に浸透し、キャラクターもの＝家庭用と思われていた'86年前後、セガはゲームセンターで数多くの個性あるキャラクターをヒットさせていた。

とくに「スペースハリアー('85年)」のハリアー、「ファンタジーゾーン('86年)」のオパオパ、「カルテット('86年)」の4人組などは、多くのゲームファンを虜(とりこ)にし、当時のセガの知名度を大きく引き上げたといえる。また、このあとでも紹介するが、多くのシリーズ作品を出すことになる「ワンダーボーイ('86年)」がこの頃登場しているのも見逃せない。〝キャラクターがゲームのヒットのカギを握る〟と意識されだした時期といえよう。

主人公のオパオパは多くのゲームに登場するほど。

これまた多くの続編を生みだした「ワンダーボーイ」

スーパーマリオで大フィーバー

ゲーム業界に大きな転機を与えたのが「スーパーマリオ」の登場だ。ゲームキャラの商品が売れまくるなど、それまでは考えられなかったことである。各社同じようなゲームを作り出すのもこの時期である。

III 業務用も版権キャラ時代へ

家庭用ゲームがテレビ番組や漫画などの既存のキャラクターを扱うことが多いのに比べると、やはりオリジナルのキャラクターが多かったアーケードゲームだが、最近は少し異変が起きているようだ。すなわち映画や漫画のキャラクターを使ったゲームが業務用にも増えてきているのである。なかでも目をひくのがセガの「ムーンウォーカー」だろう。あのマイケルを使ってしまうあたりは、さすがセガといえる。業務用では「ボナンザブラザーズ」のようにオリジナルのキャラクター路線も続いているのだが、最近は客層が大きく変化していることを考えると、今後はキャラものが業務用の主流になるのかもしれない。

オリジナル路線は最近どうもパッとしないが…。

映画を題材にした代表作品「ムーンウォーカー」

最近はコナミ、カプコンが強いぞ

最近キャラものに強いのがコナミとカプコンだ。コナミの「T.M.M.T.」や「シンプソンズ」、カプコンの「エリア88」「天地を喰らう」などは、人気も高くメーカーイメージの向上にも役だっている。

右に歴史あり！キャラクターゲーム年表

時期	年・月	内容
Iキャラクターゲーム初期	1978・7	(VG)スペースインベーダー・タイトー
	1980・8	(VG)パックマン・ナムコ
	1981・7	(VG)ドンキーコング・任天堂
	1982・3	(VG)ディグダグ・ナムコ
	9	(VG)ペンゴ・セガ
	10	(VG)Mr.DO!・タイトー／ユニバーサル
	1983・1	(VG)ゼビウス・ナムコ
	5	(VG)マッピー・ナムコ
	6	(VG)マリオブラザーズ・任天堂
	7	ファミリーコンピュータ発売・任天堂
		(FC)ドンキーゴング・任天堂
	9	(FC)マリオブラザーズ・任天堂
	1984・3	(VG)アルベガス・セガ
		(VG)ボンジャック・テクモ
	5	(VG)アッポー・セガ／サンリツ電気
		(VG)ちゃっくんぽっぷ・タイトー
	6	(VG)フリッキー・セガ
	7	(VG)ドルアーガの塔・ナムコ
		(VG)ロードランナー・アイレム
	8	(VG)パックランド・ナムコ
	10	(VG)忍者くん・UPL
	11	(FC)ゼビウス・ナムコ
	12	(VG)スパルタンX・アイレム
	1985・2	(VG)ツインビー・コナミ
	3	(VG)忍者プリンセス・セガ
	4	(VG)ごんべえのあいむそ〜り〜・セガ／コアランド
	5	(VG)テディボーイブルース・セガ
		(VG)グラディウス・コナミ
	9	(VG)魔界村・カプコン
IIキャラクターゲーム黄金期		(FC)スーパーマリオブラザーズ・任天堂
	11	(FC)ポートピア連続殺人事件・エニックス
	12	(VG)スペースハリアー・セガ
		(FC)超時空要塞マクロス・バンダイ
		(SG)超時空世紀オーガス・セガ
		(SG)ゴルゴ13・セガ
	1986・1	(FC)ツインビー・コナミ
	2	(VG)怒IKARI・SNK
		(FC)ゼルダの伝説・任天堂
		(FC)グーニーズ・コナミ
	3	(VG)ファンタジーゾーン・セガ
		(FC)忍者ハットリ君・ハドソン
	4	(VG)ワンダーボーイ・セガ
		(VG)カルテット・セガ
		(FC)グラディウス・コナミ
		(FC)ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境・バンダイ
	5	(VG)ダンプ松本・セガ
		(VG)熱血硬派くにおくん・テクノスジャパン
		(VG)Mr.五右衛門・コナミ
		(FC)ドラゴンクエスト・エニックス
	6	(M3)ファンタジーゾーン・セガ
	7	(VG)アテナ・SNK
		(VG)アルカノイド・タイトー
		(M3)北斗の拳・セガ
		(M3)アレクのミラクルワールド・セガ
		(M3)極悪同盟ダンプ松本・セガ
		(FC)がんばれゴエモンからくり道中・コナミ
	8	(FC)ワルキューレの冒険・ナムコ
		(FC)Zガンダムホットスクランブル・バンダイ
		(FC)北斗の拳・東宝
	9	(FC)悪魔城ドラキュラ・コナミ
		(FC)子猫物語・ポニーキャニオン
		(FC)高橋名人の冒険島・ハドソン
	10	(VG)源平討魔伝・ナムコ
		(FC)うる星やつら・ジャレコ
	11	(FC)ドラゴンボール神龍の謎・バンダイ
	12	(VG)アレックスキッド・セガ
		(M3)ハイスクール！奇面組・セガ
		(M3)スペースハリアー・セガ
		(FC)ファミリースタジアム・ナムコ
IIIキャラクターゲーム低迷期		(FC)トランスフォーマーコンボイの謎・タカラ
		(FC)聖飢魔II・CBSソニー
		(FC)たけしの挑戦状・タイトー
		(SG)忍者プリンセス
		(VG)ダライアス・タイトー
	1987・1	(M3)ダブルターゲット・セガ
		(FC)リンクの冒険・任天堂
		(FC)ドラゴンクエストII・エニックス
		(FC)ウルトラマン怪獣帝国の逆襲・バンダイ
		(FC)ラビリンス・徳間書店
	2	(VG)ワンダーモモ・ナムコ
	3	(M3)スーパーワンダーボーイ・セガ
	4	(VG)妖怪道中記・ナムコ
		(M3)スケバン刑事・セガ
		(M3)ロッキー・セガ
		(FC)さんまの名探偵・ナムコ
	5	(M3)赤い光弾ジリオン・セガ
	6	(VG)ドラゴンスピリット・ナムコ
		(FC)高橋名人のBugってハニー・ハドソン
		(VG)オパオパ・セガ
	7	(VG)R-TYPE・アイレム
		(M3)あんみつ姫・セガ
		(FC)夢工場ドキドキパニック・フジテレビ／任天堂

キャラクターゲームの歴史をひもとくと、およそ4つの時期にわけることができそうだ。第一期は各社が主に業務用でゲームを出していた時期、そして第二期はスーパーマリオの登場で家庭用ゲームが花咲く時期である。第二期は、各社で業務用家庭用を問わず多くの名作が出現した黄金期でもあった。

2 家庭用にみるセガのキャラクター路線

セガの家庭用ゲームには、意外なほど、TV番組ものが多いが、その一方ではオリジナル路線も確固として作られてきた。「ミッキーマウス」と「ソニック」はその両者の到達点といえそうだが。

版権もの路線

家庭用＝TVキャラ？

セガの家庭用ゲームというとマークⅢのころからテレビ番組ものや原作マンガものが多いのがわかる。家庭用ゲーム機の場合、有名なキャラクターを使えば、本体ごと売り込めるという利点があることを考えれば、家庭用ゲーム機で後発だったセガのゲームにキャラクターものが多いというのは当然の結果といえるのかもしれない。なかでも、マークⅢの「北斗の拳」はゲームとしての完成度も高かっただけにかなり本体売り上げにも貢献したようだ。またおもちゃの販売もからめて展開した「赤い光弾ジリオン」などもそうした意図にかなった作品だったといえよう。

キャラクターものでは最高のデキだった「北斗の拳」。

「ジリオン」はマルチメディアでセガが展開した作品

アメリカのスーパースターモンタナもゲーム化された。

海外ものがトレンディ？

だが、最近のキャラクターものの作品をみていると海外キャラにその主流が移ってきているのがわかる。これは「ミッキーマウス」でセガがようやく時代に左右されない定番キャラをつかんだことのほかに、単に最近の日本のアニメやキャラクターが面白くないということが関係しているようである。とはいえ、今後もディズニー路線でキャラクターを固めてきそうなセガの動向は要注目だろう。

マイケルはファンを狙ったひと味違ったゲームだった。

ミッキーはキャラクターものの頂点にあるといえよう。

今後登場予定のスパイダーマン。定番になれるか？

オリジナル路線

イメージキャラ作りに遅れたセガ

一方セガの家庭用のオリジナルキャラクターを見てみると、2つの方向性がみえる。すなわち業務用で人気の出たゲームのキャラクターを一人立ちさせ続編化していくタイプと、戦略的に看板キャラクターとして作りだされたタイプである。前者としてはハリアー、オパオパ、ジョー・ムサシあたりが、後者としてはアレクやファタシースターシリーズなどがあげられる。だが、これらのキャラクターたちは、結局任天堂のマリオのような代表的イメージキャラとまではなりきれず、当のセガ自身もそこらへんのイメージキャラ作りを模索していたように感じられる。とくに「アレクッスキッド」はセガのイメージキャラクターとして作り出された典型であったが、しょせんマリオの二番せんじといった目でユーザーに捉えられてしまい、うまくユーザーに浸透しえなかったようである。

業務用出身のハリアーは家庭用機で次々と続編が出た。

セガの顔となるはずだったアレクは桧舞台から消えた。

続編が出るごとに人気が落ちていくPSシリーズは…。

模索の末ついに完成した代表キャラ

こうしたなかセガが全社的にイメージキャラ作りに挑んだのが、「ソニック」なわけだが、いまのところ任天堂のマリオに対抗できる力量は十分ありそうだ。あの悪ガキのような顔つきは、まさにイメージキャラ作りの模索の末にできた傑作といえよう。今後のソニックの動向には注目したい。

ムサシも出演作は多いが、代表というほどの器では…。

イメージキャラの頂点に立つソニック。続編はいつ？

左に歴史あり！キャラクターゲーム年表

Ⅲ キャラクターゲーム低迷期

年・月	内容
8	（ＶＧ）ワンダーボーイモンスターランド・セガ
	（ＦＣ）聖闘士星矢・バンダイ
	（ＦＣ）ドラキュラⅡ呪いの封印・コナミ
9	（ＦＣ）デジタルデビル物語女神転生・ナムコ
10	（ＶＧ）SHINOBI忍・セガ
	（Ｍ３）ファンタジーゾーンⅡ・セガ
	（ＦＣ）桃太郎伝説・ハドソン
	マスターシステム発売・セガ
11	（ＦＣ）マイクタイソンパンチアウト!!
12	（Ｍ３）トライフォーメーション・セガ
	（ＭＳ）オパオパ・セガ
	（ＭＳ）ファンタジースター・セガ
	（ＦＣ）ファイナルファンタジー・スクウェア
	（ＦＣ）ウィザードリィ・アスキー
	（ＦＣ）ロックマン・カプコン
1988・1	（ＭＳ）ワンダーボーイモンスターワールド・セガ
	（ＦＣ）ＳＤガンダムワールド・バンダイ
	（ＦＣ）ワイワイワールド・コナミ
2	（ＭＳ）ギャラクティックプロテクター・セガ
	（ＭＳ）スペースハリアー３Ｄ・セガ
	（ＦＣ）ドラゴンクエストⅢ・エニックス
	（ＦＣ）仮面ライダー倶楽部・バンダイ
3	（ＭＳ）アレクスキッドザロストターズ・セガ
4	（ＦＣ）キャプテン翼・テクモ
	（ＦＣ）信長の野望全国版・光栄
5	（ＶＧ）超絶倫人ベラボーマン・ナムコ
6	（ＶＧ）獣王記・セガ
7	（ＶＧ）メルヘンメイズ・ナムコ
	（ＭＳ）SHINOBI忍・セガ
	（ＭＳ）天才バカボン・セガ
	（ＦＣ）カイの冒険・ナムコ
8	（ＦＣ）イース・ビクター音楽産業
9	（ＭＳ）孔雀王・セガ

Ⅳ セガキャラクター充実期へ

年・月	内容
10	メガドライブ発売・セガ
	（ＭＤ）スペースハリアーⅡ・セガ
11	（ＭＤ）獣王記・セガ
12	（ＶＧ）モンスターレア・セガ
	（ＶＧ）ゲイングランド・セガ
	（ＭＳ）超音戦士ボーグマン・セガ
	（ＭＤ）おそ松くん・セガ
	（ＦＣ）ファイナルファンタジーⅡ・スクウェア
	（ＦＣ）ロックマン２・カプコン
1989・1	（ＦＣ）がんばれゴエモン２・コナミ
2	（ＭＤ）アレックスキッド天空魔城・セガ
	（ＦＣ）ワギャンランド・ナムコ
3	（ＭＤ）ファンタシースターⅡ・セガ
	（ＶＧ）ゴールデンアックス・セガ
4	（ＶＧ）ワルキューレの伝説・ナムコ
7	（ＭＤ）北斗の拳・セガ
	（ＦＣ）MOTHER・任天堂
8	（ＶＧ）エリア88・カプコン
9	（ＭＤ）尾崎直道のスーパーマスターズ・セガ
10	（ＭＤ）ランボーⅢ・セガ
11	（ＭＤ）孔雀王２・セガ
	（ＶＧ）ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ・セガ
12	（ＶＧ）ファイナルファイト・カプコン
	（ＭＤ）ザ・スーパー忍・セガ
	（ＭＤ）マージャンCOP竜・セガ
	（ＭＤ）ゴールデンアックス・セガ
	（ＦＣ）悪魔城伝説・コナミ
	（ＶＧ）シャドーダンサー・セガ
1990・1	（ＦＣ）がんばれゴエモン外伝・コナミ
2	（ＦＣ）ドラゴンクエストⅣ・エニックス
3	（ＦＣ）MADARA・コナミ
4	（ＭＤ）ファンタシースターⅢ・セガ
	（ＦＣ）ファイナルファンタジーⅢ・スクウェア
	（ＦＣ）DDS女神転生Ⅱ・ナムコ
5	（ＦＣ）イースⅡ・ビクター音楽産業
	（ＶＧ）エイリアンストーム・セガ
6	（ＭＤ）ゴーストバスターズ・セガ
	（ＶＧ）マイケルジャクソンズムーンウォーカー・セガ
8	（ＭＤ）マイケルジャクソンズムーンウォーカー・セガ
9	（ＦＣ）ロックマン３・カプコン
10	（ＧＧ）ペンゴ・セガ
	（ＶＧ）ボナンザブラザーズ・セガ
	ゲームギア発売
11	（ＭＤ）アイラブミッキーマウス・セガ
	スーパーファミコン発売・任天堂
12	（ＭＤ）シャドーダンサー・セガ
	（ＭＤ）まじかるハットのぶっとびターボ大冒険・セガ
	（ＭＤ）モンスターレア・セガ
	（ＧＧ）ワンダーボーイ・セガ
	（ＶＧ）マーベルランド・ナムコ
1991・1	（ＭＤ）ゲイングランド・セガ
2	（ＭＤ）バトルゴルファー唯・セガ
3	（ＭＤ）ディックトレーシー・セガ
	（ＭＤ）シャイニング＆ ザ・ダクネス・セガ
	（ＭＤ）ジョーモンタナフットボール・セガ
	（ＧＧ）ミッキーマウスキャッスルイリュージョン・セガ
4	（ＧＧ）ＧＧ忍・セガ
5	（ＭＤ）ボナンザブラザーズ・セガ
6	（ＭＤ）エイリアンストーム・セガ
	（ＧＧ）がんばれゴルビー・セガ
7	（ＭＤ）ソニックザヘッジホッグ・セガ

家庭用ゲーム期が全盛をむかえ、ゲームメーカが増大の一途をたどったとき、ゲームの質も落ちていく時代に入る。これが第三期である。この時期はどのキャラクターもいまひとつインパクトのないものが多かった。そして第四期、メガドラ登場とともにセガはキャラクターゲーム作りを本格化させていった。

③ そこが知りたい 〜海外キャラクターゲーム事情

前のページでみてきたとおり、セガのキャラクター路線の比重は海外キャラに大きく傾きつつある。また最近は海外ソフトがメガドラに移植されることも多いんだから、向こうの事情も知りたいところ。というわけで、セガの海外担当者さんに聞きたいことを一問一答で聞いてみたぞ。最新海外情報をCATCH UPだ！

——最近メガドラのラインナップに海外ソフトの移植が目立つんですが、これは？

●まず、海外でディズニー関係に目をつけたのは現在17〜18歳ぐらいといわれているメガドライブのユーザーを、10歳とまでいかなくても、13〜15歳くらいにまで広げたかったからです。それと海外市場との絡みもありますが、やはり「世界に通用するキャラクターゲーム」というのを作りたかったということもありますね。また最近ジェネシスソフトがはやくメガドラに移植されるのは市場のニーズを考えてのことです。

——海外マスターシステムソフトを日本で販売する予定はありますか？

●そういったことに市場性があれば当然考えもしますが、現状ではまずないでしょうね。確かにあちらのマスターシステムソフトには面白いものもあるんですが、どうせ日本にもってくるなら16ビットかG.G.で作り直したほうがベターでしょうから。

——「ミッキーマウス」の開発秘話みたいなものってありますか？

●ミッキーに関しては、じつは8ビットのマスターシステムのときにも話はあったんですが商品化することはできませんでした。その後16ビットの性能とセガの実力を認められて「ミッキー」のゲーム化にこぎつけたわけです。

——ミッキーの動きが非常に評判いいですが、あれも日本で？

●ええ、動きのほうの企画は女性なんです。あのキメ細かなミッキーの動きとやさしさの表現は女性ならではですね。プロジェクト全員も燃えていたので、完成する前から期待は十分できましたね。

——海外でのソニックの評判っていうのはどうですか？

●「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」は日本に先がけて海外で発売されたんですが、非常に評判はいいですね。あちらの各ゲーム雑誌でもトップ記事で扱われていますし、購入した人の手紙なんかでも絶賛の声が送られてきてますよ。セガが全社的にキャラ募集をしただけに嬉しいことです。

——最後に読者にメッセージを。

●今後もニーズがあれば、いい海外作品は紹介していきますので期待してください。あと「ファンタ

CATCH UP!!

日本じゃ見れない海外ＴＶ番組もの

セガの家庭用ゲームにはＴＶ番組ものが多いけど、あっちでもそういったゲームは多いみたいだ。下のはアメリカにおけるその一例だ。

マスターシステム用「アルフ」アメリカのＴＶキャラクターもののゲームだ

マスターシステム用「スパイＶＳスパイ」これも実はアメリカの古いＴＶ番組ものだったりする

奇想天外！ 海外ではこんなに変わる日本のキャラ!!

マークIIIの名作「北斗の拳」がアメリカでは「ブラックベルト」というタイトルで売られているのは知ってる人も多いが、海外版でキャラが変わってしまったゲームは他にもたくさんある。マスターシステム版「孔雀王」は向こうじゃ「スペルキャスター」っていうんだぜ。

メガドラ版「孔雀王2」は「ミスティックディフェンダー」というタイトルで発売されている

「デキャップアタック」これのもとが「まじかるハットくん」だなんて信じられる？

ハットくんのハンチ攻撃は海外じゃデッ歯攻撃になっちゃったわけ？ ヒエーこわいよー

ご存じマークIIIの「北斗の拳」は向こうじゃ、こんな感じのゲームになってるのだ。

まだまだくるぞセガのディズニー路線！ これが期待の最新作だ!!

ファンタジア

「ファンタジア」は6月のアメリカＣＥＳショーで出展された期待のディズニーゲームだ。「ファンタジア」という作品じたい、もはや30年以上前の映画だが、今回のはそれをアクションゲーム化したものだ。開発はフランスのチームということで、「ミッキーマウス」とは違った感じに仕上がっているが、随所に見られる映画的演出は一見の価値ありだ。日本での発売も11月に決定しているので、いまから要チェックだぞ。

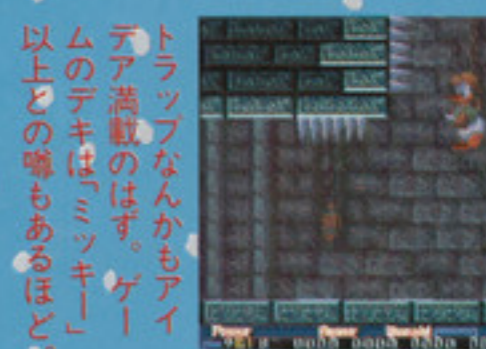
開発は海外ということで、見せかたもなかなか凝っている。日本での発売が楽しみだ。

「ミッキー」よりゲームの難易度はちょっと高めかも。でも動きはあいかわらずかわいいぞ。

まるで映画でも見ているようなデモ画面。映画的演出は素晴らしいのひとこと。

ドナルドダック

G. G. 版の発売はすでに決定している「ドナルドダック」だけど、CESではすでにジェネシス版が出展されていたぞ。左のはCESに出展されていた画面だが、画面写真を見ただけでもすごく面白そうだ。それもそのはず、この「ドナルドダック」はあの「アイラブ！ ミッキーマウス」と同じスタッフが作っているそうなのだ。日本での発売はまだ未定だけど、海外では11月頃に発売されるらしい。こっちはひそかに発売を期待しよう!!

画面構成やゲームの作りは「ミッキー」に似ている感じがする。日本での発売が待ち遠しい。

トラップなんかもアイデア満載のはず。ゲームのデキは「ミッキー」以上との噂もあるほど。

キャラクターの表情はあいかわらず一級品だ。元気なドナルドをどこまで再現できるかな。

④そこが知りたい～国内キャラクターゲーム編

駆け足で見てきたセガのキャラクターゲームたち。だけど、知りたいことはまだまだある。なかなか聞けなかった話もついでに聞いてみようじゃないか。はたして、セガキャラクターゲームの行く末はどうなるか、おなじみのセガ青木部長にまとめてもらおう。

企画本部青木部長はファンタシースター生みの親でもある。

ジア」もよろしくお願いしますね。

――青木さんは「ファンタシースター」の生みの親でもあるわけですが、3作とも全部違った仕上がりになった理由というのは？

●ゲームっていうのは時が経つにつれてニーズも少しずつ変わってくると思うんです。わたしたちは「ファンタシースター」という看板のもとに、幅広いユーザーを楽しませる試みをしたかったんです。

――試みとは具体的に言うと？

●一作目の登場した時期は「ドラクエII」なんかのRPGが流行っていたころなんだけど、こうしたジャンルに後からのりこんでいくんなら、やはりビジュアルで訴えるというセガお得意の手法を取りたかったんです。その結論があの3Dダンジョンなわけです。

IIに関しては、もう少しシナリオ的に重厚なものにしたいという方針があったんですよ。3Dダンジョンをやめたのは、やはり賛否両論があったからですね。

で、IIIではもっと人間のドロドロした部分のシナリオを強調したかったんですよ。

〝ゲームは常に進化する〟のいい例だったPSシリーズ。

――IIIでキャラの絵柄がガラッと変わったのは？

●単純には開発チームが変わったからです。それと当時はアーケードゲームっぽい絵柄がウケるんじゃないかという予測があったんですよ……（笑）。

――最近アレクを見ないんですが、あれはどうなっちゃったんですか。

●アレクは海外では長期的に好調なので、マスターシステムのキャラクターとして活躍させる方向にありますね。この前も「アレックスキッド・イン・シノビ・ワールド」という新作が出ましたよ。

――「北斗の拳」ですが、マークIII版が評判良かったのに対し、メガドラ版はあまりよくないみたいですが……。

●ゲームっていうものには〝旬〟ってものがあると思うんです。マークIIIの「北斗の拳」のウリはデカキャラのボスが動くっていうことにあったんだけど、当時はああいうゲームがほかになかったから、かなりの好評を博したんだと思います。けれどもメガドラ版ができたころは大きなキャラが動くなんて当り前の時代だったから……。それとメガドラ初期のころだから、何かストーリー性をもたせたいという思いもあったしね……。それであああいうシステムになったんですよ。

アレクは海外でまだまだ活躍中。新作の舞台は忍者ものだ。

北斗の拳はゲームが作られた時期で明暗を分けたいい例。

――セガの作品全体におけるキャラクターゲームの位置づけは？

●セガ自体テレビゲームだけでなく、アミューズメント全体としての展開もしていますから、最終的にはマルチメディア的な展開がキャラクターを使ってできればと思いますね。最近では「ソニック」がそのよい例に挙げられるでしょう。

――最後に最新作「モンスターワールドIII」のＲＰを。

●新作ではイチオシのゲームです。これはシリーズを通してやってきた人なんかは、すごく楽しめるゲームだと思います。そうでない人も楽しめるので、期待しててください。

ついに全機種制覇！「ワンダーボーイV～モンスターワールドIII」の逆襲!!

秘録「ワンダーボーイ」シリーズ変遷史

「ワンダーボーイ」シリーズは、このたびついに全ゲーム機を制覇した。複雑な変遷をまとめると次のようになるのだ。

【ワンダーボーイ】〈ＷＢ I〉
アーケード、マークII、マークIII（スーパーワンダーボーイ）、FC、MSX（高橋名人の冒険島）、G.G.

【モンスターランド】〈ＷＢ II〉
アーケード、マークIII（モンスターワールド）、PC（ビックリマンワールド）、FC（西遊記ワールド）、MSX

【モンスターレア】〈ＷＢ III〉
アーケード、MD、PCロムロム

【モンスターワールドII】〈ＷＢＷ〉
海外マスターシステム（ドラゴンズトラップ）、PC（アドベンチャーアイランド）

【モンスターワールドIII】〈ＷＢ V〉

ワンダーボーイシリーズはモンスターワールドという舞台が共通しているのだ。

シューティングゲームだったモンスターレア。時代的には最新作の前にあたる。

海外でのみ発売のドラゴンズトラップ。むこうではワンダーボーイIIIの名だ。

これが最新作「モンスターワールドIII」だ

最新作「MWIII」はOLI-X光二も絶賛するほどのデキだぞ。

お金を貯めてお買物もできる。シリーズを通して登場する武器も多数あるぞ。

メガドラだけでリリースされるワンダーボーイシリーズ最新作の舞台は「モンスターレア」から数百年後の世界である。前作登場したオテンバ娘プラプリルの名はこの地の王族の名として代々受け継がれ、平和な日々が続いていた。だがある日たくさんのモンスターが現れ、世界は再び闇の時代に…。さまざまな謎を解きこの世を救える勇者はキミだけなのだ。

プレイ時間は10～30時間くらいとのこと。

バックアップだから末長く遊べることは保証つき。この秋イチオシのゲームだぞ。

テラドライブとゲーム図書館の情報をキャッチアップ

TERA COMUNICATION テラコミ

テラ用コンストラクションゲームが近々発売！ 第1弾は「パズルコンストラクション」

テラドライブならではソフトがついに発売されることになった。このテラドライブ用第1弾ソフトは「PUZZLE CONSTRUCTION」。IBM PC側でゲーム内容を設定してメガドラ側でゲームができる画期的なソフトなのだ。発売は8月の終わりから9月の予定。価格は未定。なお、ソフトはフロッピーディスクで販売される。今回は開発中の画面を一部紹介しよう。

テラにインストールされているメニュー画面に似ている。

このコンストラクションツールは細かい設定ができるため、さまざまな楽しみ方がある。また、背景には他のグラフィックツールで作成したデータも取り込むことが可能ということでいろんなバリエーションのゲームができるというわけだ。自分で楽しむというだけでなく、友達と作ったゲームを交換するというのも面白いのはないか。

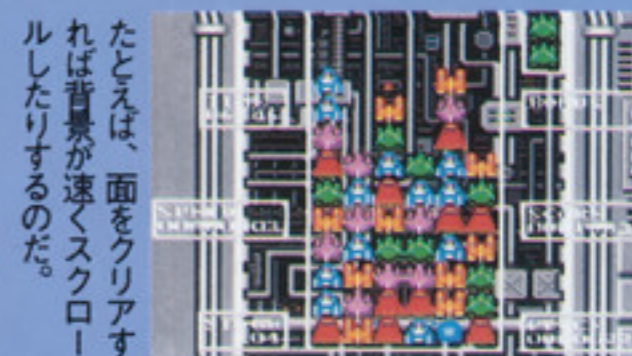
こんな設定ができる

ルールを設定するための画面。パッド、あるいなマウスで設定するのだ。

ゲームの難易度からゲームの細かい設定ができるようになっている。

これがグラフィックエディターだ。これで背景の色やピースが設定できる。

なんとこのサウンドエディタで自由に好み音楽が作れるのだ。

いわゆるふつうのコラムスだが、ピースや背景が自由に変えられる。

たとえば、面をクリアすれば背景が速くスクロールしたりするのだ。

ピースが積もってくると音楽が速くなるという設定も……。

便利な周辺機器 — mini SCSI

ハードディスクが接続できる。

テラドライブのモデル1、モデル2はフロッピーディスクのみのモデルで、内部にハードディスクを接続することはできない。最近、ゲームの巨大化はめざましく、ハードディスクでしかプレイできないゲームも登場してきている。そこで、マイクロマウスから「mini SCSI」が発売されたのだ。これをIBM系パソコンのプリンターポートに直結することで、SCSI機器を接続することができるのだ。もちろん、プリンターポートも付いているので、SCSI機器とプリンタの同時使用が可能になっている。　また、マイクロマウスではそのほか、Macや98用に使えるキャッシュ付きの高速SCSIハードディスク（オリジナル）も発売している。

このコネクタでSCSIハードデが外付けできる。

海外版の日本語マニュアルがうれしい

豊富で優れた海外版ゲームソフトが最近評判になっている。ポピュラスでもシムシティでもいち早く出たのはIBMパソコンに移植されたのは周知のとおりだ。しかし、IBMパソコンのゲームはマニュアル、画面表示などすべて英語である。ディスクを差し込み電源オンで即ゲームというわけにはいかない。ほとんどはハードディスクにインストールしなければ使用できない。英語力があれば問題ないのだが、やはり日本語マニュアルが欲しいところだ。

そこで、マイクロマウスでは評判の高いゲームソフトにはなるべく日本語マニュアルを付属するという。ただ画面に大量の英文が表示されるアドベンチャーやRPGでは無理がある。だから比較的英文の表示が少ないACTやSLGに順次日本語マニュアルを付属させるそうだ。

ルーカスフィルムのフライトシミュレーター

話題のIBMソフト ―― MEGA-CDで発売予定の２作

ライズ オブ ザ ドラゴン ―― ADV

西暦2053年、カリフォルニア州ロサンゼルスの腐敗した街…。

主人公の名はウイリアム・“ブレイド”・ハンター。ベッドルーム１つのうす汚いアパートに住み、しがない私立探偵をやっている。そんなブレイドのところに、事件の捜査依頼が舞い込んだ。メイヤー氏の娘が何者かに殺されたというのだ。捜査期限は７月31日からの５日間。

次々と起こる殺人事件、しだいに明らかになる巨大な陰謀。危険に立ち向かいながら捜査を進めるうちに、事件は思わぬ方向に展開していく。そして事件の鍵を握る東洋の神・バフマットとは…。君はこの謎を解くことができるか？

リアルなグラフィックは映画のワンシーンのようだ。

このゲームは放っといても時間が進む。

揺らめく火、後ろを通る車などは細かい。

会話中で表情がどんどん変化していく。

シムアース ―― SLG

地球は１つの生命体であるという考えの「ガイア理論」をもとに、地球の進化をシミュレートする究極のシミュレーションゲーム。地殻域モデル、生命域モデル、大気域モデル、文明モデルの４つのモデルのさまざまなパラメーターを設定することによって、惑星の創造、海の形成、生命の誕生、そして進化という具合いに惑星を育てていく。

パソコン版では８つのシナリオに分かれており、火星や金星、20世紀の地球などのなかから好きなものを選ぶことができる。

最後には狭くなった惑星から、ほかの惑星に移住するというスケールの大きさなのだ。

まん中で寝ているのがガイア君だ。

マップはある地点だけを拡大させられるのだ。

いろんな環境を変化させながら、生物を誕生。

地殻域モデルとヘルプモード。ヘルプも大きくできる。

リアルなグラフィックのアドベンチャー

映画のワンシーンのような背景、刻一刻と変化する表情などグラフィックがとにかくリアルだ。ストーリーも練られているので、本格的推理を楽しむことができる。グラス片手に大人の雰囲気を味わいたい。そんな気分にしてくれるゲームなのだ。

これが究極のシミュレーションだ

プレーヤーが神になり、惑星を創造し、進化を見守るという発想は、もう宗教的な境地といっても過言ではないだろう。長大な時間をかけて地球の進化を見届ければ、理科で習った以上に新しい発見があるかも知れない。

ゲーム図書館

ゲーム図書館にもクイズゲームの流れが！ 好評のファンタシスターⅡの新作も供給開始

ゲーム図書館の新作ゲームとして「ＢＩＤＤＬＥ ＷＩＲＥＤ（クイズ独占企業の崩壊）」が７月31日から供給される。

最近はアーケード版でもクイズゲームが流行っている。特に女の子にもかなり人気があるとのこと、クイズゲームの流れが、ついにゲーム図書館にも押し寄せてきたのだ。

このゲーム、楽しみ方は極めて簡単、問題形式は４者選択式でちょっと昔のクイズといったところが多い。また、途中にあるルーレットでＨＰ、コンティニューが追加されるんだ。なお、クイズの内容は月ごとに200問ずつ供給されるという。問題が増えてくれば、それだけバリエーションが増えるわけだ。当然２Ｐも可能ということでみんなで楽しめるゲームなのだ。

もう一つ８月から供給されるソフトとして「ファンタシスターⅡ ルドガーの冒険」がついに供給されることになった。ユーザーにはいろいろと待たせていただけに楽しみもひとしおであろう。

▶供給予定の新作ゲーム◀

BIDDLE WIRED クイズ独占企業の崩壊

意外と難しいクイズも用意されている。

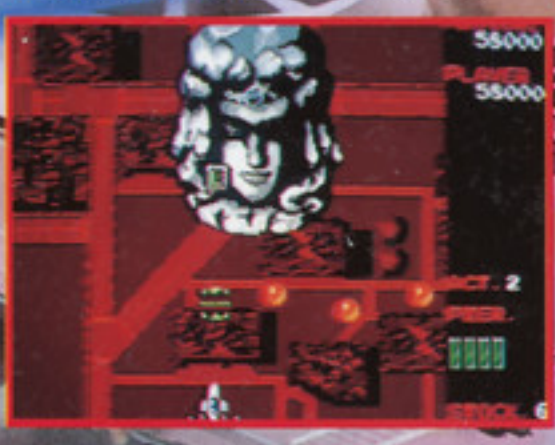
途中にルーレットがあるんだ。

ファンタシスターⅡ ルドガーの冒険

ファンタシスターシリーズの新作。

待望のソフトだけに楽しみだ。

INFORMATION

前号でも紹介したが、「ピラミッドマジックコンストラクション」のほうもいくつか返ってきているとセガの担当者の話。ただ、これといったものはまだまだ来ていないという。会員でなくても送れるので、みなさん、ふるって送ってきてください。

愛すべき動物たちを救うため、格闘技の王者が立ち上がった。

パンチ、キックの雨あられで、悪漢どもをやっつけろ。

RUNARK

ルナーク

11月15日発売予定
予定価格6,800円

ニューヒーロー誕生！
バイオレンスアクションゲーム。

パンチだ、ドスッ！ キックだ、バッキ！
君は格闘技の王者になれ。

手りゅう弾を投げるボディコンねえちゃん、アラブのムチつかいに会える。

痛快無比の

とまらない興奮。

う映画だ。

3周年＋1カ月特別記念企画

クイズ BEメガの野望

序幕

「BEEP! メガドライブ」が創刊されてから、はや、もう3年と1カ月。そこで、ＢＥメガ編集部ではこれを記念して特集を組むことになった。

内容は〝クイズ形式読者プレゼントページ〟ということに決まったが、ただ単純にクイズを出しただけでは面白くない。ということで、セガさんを始め、今までお世話になったサードパーティの皆さんに、めでたく当誌が3周年を迎えられたお祝いとして、おこがましくも特別にクイズを出題してもらったのだ。

協力をしてくださったメーカーの皆さん、今までＢＥメガを読んでくれた読者の皆さん、本当にありがとうございました。ＢＥメガはこれをステップにし、さらに大きな野望を心に抱き、この雑誌を日本一の雑誌にするために今後とも励みたいとおもいます。どうぞよろしくお願いいたします。ペコリ。

その1 3周年記念特集　かっぽうぎ部隊が行く！ お買物クエストNEO-GEO、GG-WHITEを買え！

ここＢＥメガ編集部には、かっぽうぎ部隊という、謎の部隊が存在する。いつもはヘラヘラと遊び回っているただの遊び人(金さんではない)だが、一度お買物に関する任務を受けたのならば、すさまじいパワーを発揮し、どんなことがあってもその〝買物〟を成し遂げるという、ようわからん部隊である。

「今回の任務は、NEO-GEOとGG-WHITEを買ってくることだ。では、健闘を祈る、かっぽうぎ部隊」

今回の企画に当たって、川口編集長から極秘に受けた任務は上記の通りだった。普段日陰の身であるかっぽうぎ部隊にとって、これは久々のビッグな任務であった。2人は意気揚々として任務を遂行させようとするのだが……果たしてそう簡単にうまくいくのであろうか？

クイズシステム

クエスト式クイズです。ポイントごとのクイズをクリアしていくと、最終的にはNEO-GEO、GG-WHITEなど豪華賞品が当たる権利を得られます。

残念にも途中で間違った場合には、そのポイントのメーカー提供プレゼントから抽選となります(GAME OVERと表示されている下にある写真が賞品です)。なお、賞品の数は写真のそばに書いてあります。

また、あるメーカーさんのプレゼントがほしい場合には、そのメーカーさんのクイズの答えだけ書いてください。総合でクイズに答えた方々より優先的に抽選されます(なおクイズに正解しなかった場合は、残念ながら何も賞品はありません)。

クイズの応募方法はP.74にあります。

これがかっぽうぎ部隊だ！

隊員 トメ

かっぽうぎ部隊のサブリーダー(といっても2人しかいないが)。美人を見るとすぐにナンパしてしまうという癖をもつ。ウニャにこの部隊に引きずり込まれ、人生を棒に振った人間。

隊員 ウニャ

かっぽうぎ部隊のリーダー。もともとは見習い編集者だったらしいが、仕事をしたくないばかりにこの部隊を結成したとか。いい加減と気まぐれが固まったような人間である。

POINT1 BEメガ編集部 ▼高輪

極秘任務を遂行するため、さっそくかっぽうぎ部隊はセガとＳＮＫ向かうことにした。だがしかし、秘密任務のことを知らないＢＥメガ副編集長である近藤が、2人の行く手をさえぎったのであった。

「ええい、待てい。仕事もしないでどこへ行く！　もしここを通してほしくば、私のクイズに答えるのだ！」

さっそく障害が、かっぽうぎ部隊の前に立ちはだかった。クイズは全部で3問。さてさて、かっぽうぎ部隊はクイズを無事クリアできるのであろうか？

秘密任務を受け取るかっぽうぎ部隊。今回の任務は楽勝だなとタカをくくっていたのだが……。

ピコピコ！〝BEメガ近藤が現れた！〟かっぽうぎ部隊は慌てている。ドウスル？

私が副編集長の近藤だ

ヘンな格好をしてるけど、いつもはこんなんじゃないから安心して。たまにだよ。

CLEAR!

しかし近藤は、各メーカーにかっぽうぎ部隊を阻止するよう手配していたのだ。

クイズ

1．ＢＥメガが創刊されたのはいつ？
①平成元年②昭和63年③明治元年

2．私は何者でしょう？
①ディレクター②編集者③宇宙人

3．創刊号の値段は？
①480円②100億円③390円

GAME OVER

10名

編集部にあるイロイロなもの。貧相に見えるが、意外と貴重品もある。何が当るかはお楽しみ。

＊この物語はフィクションです。と断るまでもないとは思うが。

POINT2 講談社総研 ▼市ヶ谷

任務遂行のお参りをするため、旧BEEP編集部を訪れたかっぽうぎ部隊。周囲のあざけりをモノともせず、無事お参りをすませた2人だったが、帰りの途中でトメはどっかのオニーサンとぶつかってしまった。

「てめぇ、どこに目つけてるんだよ」

「す、すんまへん」

「……そうだな、許してほしけりゃ、慰謝料として100万置いてきな。それか、俺の出すクイズに答えるんだな」

いきなり2人の前に障害が現れた！果たしてこの危機をうまく脱出できるのであろうか？

旧BEEP跡で太鼓を叩き、お参りをする2人。こんな恥ずかしいことようやるわ、まったく。

当り屋(?)オニーサンにからまれ、たじろくかっぽうぎ部隊。

オイ、ちょっと顔かしな

オニーチャンに扮装しているのは講談社総研の田中さん。だがこれが普段着だという噂も。

クイズ

1．6月22日に発売された「ブルーアルマナック」の定価(税別)は？
2．「ブルーアルマナック」の主人公の妹の名前は？
3．「ブルーアルマナック」で最後まで主人公のパーティーとして残るのは何人でしょう？

CLEAR!

しかし駅を押さえられてしまったので、かっぽうぎ部隊は歩くハメになってしまった。

GAME OVER

10名

"男を磨けグッズ"プレゼント。賞品は全部で5,000円相当のシロモノだぞ。

POINT3 ウルフチーム ▼北大塚

逃げたまではいいが、かっぽうぎ部隊は極度の方向音痴であった。気がついたらなんと大塚へ来ていた(強引な設定はこの際無視しよう)。

歩き回ってお腹がペコペコになった2人は、とりあえず昼メシを食べることにした。が、そこへウニャの肩を叩く者がいた。振りかえると、なんとそこにドラえもんが立っていた。

「ボク、ドラえもん。ねえねえ、遊びにこない？おいしいスイカあるよ」

スイカにつられたかっぽうぎ部隊はさっそくある建物の中へ。だがそこで待っていたのは……。

メシ屋に入る2人を呼び止めたのは、なんとドラえもんとタドン顔の人だった。

ドラえもん登場！

老若男女問わず、ほとんどの通行人が彼らを見ると微笑みかける。きっと人望が厚いのであろう。

フハハ、バカめ まんまと引っかかったな

部屋で待っていたのはなんとウルフの宇野さん。クッソー、スイカなんてないじゃないか！

クイズ

1．「エル・ヴィエント」に登場する主人公の女の子の名前は？
①ソネット②アネット③ラケット
2．「アークス・オデッセイ」の斜め上から見下ろしたマップの名称は？
3．ウルフのドラえもんが、一番嫌いな食べ物はなに？
①ピーマン②ドラヤキ③ステーキ

CLEAR!

クイズをクリアしたかっぽうぎ部隊は、追っ手が来ないうちに非常階段を使って逃げたのであった。

GAME OVER

10名

なんと「エル・ヴィエント」のアネットの下敷プレゼントだ！

POINT4 RIOT日本テレネット ▼北大塚

階段を降りて出口の前にやってきたかっぽうぎ部隊。だがそこにひとりの人物がサッと現れ、マントをひるがえすと同時に2人の前で"通せんぼ"のポーズをした。

「あの、通行手形はお持ちですか？」

「へっ？」

「ここのビルに出入りするには通行手形が必要なんですよ」

悩むこと1時間。そうか、さっきはドラえもんと一緒だったから……とやっと気づいたかっぽうぎ部隊、そこをなんとか通してよ、と頼んだ。

「弱りましたね……それじゃ」(続)

さっそうとマントをひろげ、"通せんぼ"のポーズをするのは、テレネットの吉岡さんだったりする。

「見逃してくださいよぉ」と頼むウニャ。だけど吉岡さんの答えは、「ノン、ノン」の一点張りだ。

さぁ、わかるかな？

「じゃあ、私のクイズに正解したら通してあげる」という吉岡さんであった(完)⬅ウソ。

クイズ

1．「ヴァリスIII」で優子の双子の妹の名前は？
2．「ガイアレス」の学習ユニットの名前は？
3．今月号の対談にも載っている、テレネットが誇るイカスプログラマーの名前は？(フルネームで答えてください)

CLEAR!

「あ、コレ、キーついてるじゃん」てなわけでバイクを盗むかっぽうぎ部隊であった。

GAME OVER

100名

「エグザイル」のポストカードとCD、2つセットでなんと100名にプレゼントだ！

POINT5 ゲームアーツ ▼南池袋

バイクで逃走したまではよかったが、かっぽうぎ部隊は今どこにいるのかわからなくなっていた。

「何かお困りのようですね」

ふいに背後から声がした。2人が振りかえると、そこに1人の男がいた。

わけを話すと、彼は教えてあげるかわりに「ぎゃん自己」で一緒にプレイしようということだった。どうやら人数がたりないらしい。

2人は「罠かな」と思ったが、「ぎゃん自己」が麻雀ゲームということぐらいは知っていたし、交換条件だから安心かと思いOKしたが……。

「方向はあってると思うんだけどな」といいつつも、場所がわからなくなり、ウロウロするかっぽうぎ部隊。

振りかえるとそこにはゲームアーツの上坂さん……じゃなくて、ゴットハンドが立っていた。

ババプロにゴットハンドで〜す

「ぎゃん自己は1人で遊ぶんだよ」と、ババプロに一杯食わされた2人であった(単にかっぽうぎ部隊が無知なだけであったが……)。

クイズ

1. 本能寺の変の際、信長を守るために最後まで戦った異人の名前は?
①みつよし②やすけ③ジョニィ
2. 「ルナ」の主人公、アレス君がつれているネコ(もどき)の名前は?
①ナル②リリー③ゴジラ
3. MD「ぎゃん自己」に登場する女の人は何人?
①10人②3人③6人

CLEAR!

クイズをクリアしたので場所も教えてもらった。ほっと一息おやつタイム。

GAME OVER

3名

なんと"天下布武ちょうちん"を3名の読者にプレゼントだ! なかなか風情があるぞ。

POINT6 NCS ▼西麻布

ようやく六本木通りにやってきたかっぽうぎ部隊。だが、池袋から休みもしないでバイクで飛ばしてきたせいか、2人は咽がカラカラになったので一休みすることになった。

「あれ、ウニャさんじゃないですか」

ふと顔をあげると、そこにはペットのモン吉を小脇にかかえたNCSの神宮さんが立っていた。彼は、「ラングリッサー2」の極秘情報があるから寄っていかないかとウニャを誘った。

トメは罠だと忠告したが、ウニャはそんなことお構いなしだといい残し、そそくさとNCSへと……。

「ペットのモン吉を遊ばせるために、この公園にはよく来るんです」と語る神宮さん。ヒラヒラ蝶々がかわいい。

ラングリッサーファンであるウニャは、「副編集長の罠だよ」というトメの忠告も聞かずにそそくさとNCSへ。

諸君、私のクイズに答えられるかな?

案の定、罠だった。部屋で待っていたのは、なんとNCSの松田さんであった。

クイズ

1. 「重装騎兵レイノス」「ラングリッサー」に共通して登場するキャラの名前は?
①カイロウ②レーベン③ランス
2. NCSのメガドラ第3弾目のソフト名は?
3. NCSが2カ月に1回発行している会報名はメサイヤ……
①くらぶ②かんぱにぃ〜③らんど

CLEAR!

トメが助けにやってきて、2人はバイクを捨ててスタコラサッサ逃げ出した。

GAME OVER

5名

NCSのメガドラソフト「ジノーグ」を、5名の読者にプレゼント。

POINT7 ナムコ ▼矢口

「ついに大田区だね、トメ。思えば長い道のりだった……」

「おっ、あれは!」

いきなりトメが走りだした。この行動はまさか……とウニャが気づいた頃には、時すでに遅し。ウニャはすっかり巻かれてしまっていた。

一方、トメはナンパを始めていた。美人を見るとすぐナンパをするのがトメの癖であった。

腕ずくでもデートに誘おうとするトメの前に、いきなり戦艦帽子をかぶった男がヌッと現れた。

「コラッ、うちの社員に何をする!」

美人を発見すると、疾風のように現れてナンパを始めるトメ。コラコラ、よだれが垂れてるぞ。

「なあ、一緒に茶しばこうやぁ」と、いやがるウサギちゃんを強引にデートに誘おうとするトメ。

コラッ、ナンパするな

クイズに正解したらウサギちゃんとデートさせてあげる、というナムコのがんのすけさん。

クイズ

1. 「フェリオス」に出てくる"フェリオス"とは?
2. 「レッスルボール」のポジションで、"GR"といえば?
①ジェネラル②ゴールレシーバー③ジャイアントロボ
3. 「マーベルランド」で地底王モウルとのゲームは何?

CLEAR!

「せっかくウサギちゃんとデートできるのに」「なにいってんのよ!」"バコン"

GAME OVER

20名

ナムコ特製"ファミリーサーキット'91バンダナ"を20名の読者にプレゼント

POINT8 SNK ▼東蒲田

幾多の試練（？）を乗り越え、ついに目的地の１つであるＳＮＫに着いたかっぽうぎ部隊。さっそく２人はNEO-GEOを買い、意気揚々と次の目的地であるセガへ向かおうとした……がその時、２人の前にノリ子モドキが現れた！

「ちょっと待ったぁ。近藤さんにキミたちの妨害を頼まれているんでね」

まさか、ここにまで刺客がいるとは思わなかった２人は、度胆を抜かしてしまった。

さて、かっぽうぎ部隊はこの危機を乗り越えることができるか？

ようやくＳＮＫにたどり着いたかっぽうぎ部隊。

いきなりノリ子モドキが現れ、腰を抜かすトメ。

ノリコで〜す。ウフ。

「クイズは"クイズ大捜査線"から出題だ」と言う鈴木さん……いやノリ子モドキ。

クイズ

1．"まねき猫"の名前は？
①みけ②とら③たま④みい
2．夏目漱石は何の先生？
①国語②数学③英語④歴史
3．東京ドームでのホームラン第１号はどのチーム？
①巨人②阪神③ヤクルト④中日

CLEAR！

「うちの社員がすみませんねぇ。じゃ、改めて」と、NEO-GEOをくれる形須さん。

GAME OVER

40名

NEO-GEOメモリーカードを、なんと40名の読者にプレゼント！

POINT9 セガ ▼羽田

ようやく最後の目的地であるセガへやってきた。ここでGG-WHITEを買えば任務はほぼ完了だ。

「遠いところからご苦労様です。ハイ、どーぞ。GG-WHITEです」

ようやく２つ目の品物を手に入れたかっぽうぎ部隊。さすがのトメも、ウニャにダイコンで殴られて以来、ナンパをあきらめたようであった。

「その買物、ちょっと待ったぁ」

バタンと扉が開く音が聞こえ、部屋なかにその声が響きわたった。そこにはセガの看板スター、ソニックが立っていた。

品物を受け取るかっぽうぎ部隊。これで任務は完了だと思っていた2人だったが……。

バタンと扉が開き、ソニック登場。どうやら中に入っているのは、セガの船田さんという噂がある。

チッチッチ、アマイゼ

「オイラのクイズに答えなきゃ、その買物は認めないぜ」と言う、ソニックぬいぐるみ。

クイズ

（全てソニックに関するクイズです）
1．オイラはなんの動物がモデル？
①ネコ②ハリネズミ③カモノハシ
2．オイラの宿敵の名前は？
①Dr.エッグマン②Dr.マリオ③ドクトルジバゴ
3．オイラの本職あててみな

CLEAR！

ちなみに、ソニックぬいぐるみは一人では起き上がれません。

GAME OVER

15名

ソニックぬいぐるみを15名の読者にプレゼントだ！

POINT10 BEメガ編集部 ▼高輪

ようやく全てのお買物（といっても２つだけだが）をすませ、やっと会社に戻ってきたかっぽうぎ部隊。

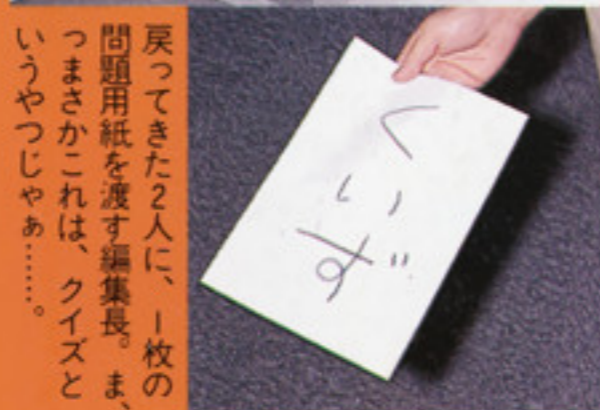
「やっと任務は終わったんだ……」

２人から安堵の声が洩れた。

ＢＥメガ編集部に戻り、川口編集長にNEO-GEOとGG-WHITEを渡した。すると編集長は、机の引き出しを開けなにやらゴソゴソし始めた。

「なんかくれるのかなあ？　もしかしておヒネリだったりして」

だがその期待は外れた。なんと編集長から２人に渡されたものは、１枚の問題用紙だった。

夜になって、やっと買物を終えたかっぽうぎ部隊。果たしてこれで本当に任務は完了なのか？

戻ってきた2人に、一枚の問題用紙を渡す編集長。ま、つまさかこれは、クイズというやつじゃぁ……。

最後のクイズだぞ

「このクイズにクリアしたら一流のかっぽうぎ部隊として認めてあげる」と言う編集長。そ、そんなぁ。

クイズ

1．ドラえもんに扮した彼。本当の名字は何でしょう？
①秋篠さん②柴田さん③上野さん
2．パパブロに扮したのはどちらの宮路さん？
①哲さん②秀幸さん③武さん
3．トメはなぜ、ウニャにダイコンで殴られたのでしょうか？
（30字以内）

CLEAR！

ここまできた読者のみなさまおめでとう！
P.75にある賞品が当たる抽選権が得られます。

GAME OVER

2名

残念！　だが悲観することはない。ＣＤウォークマンを２名の読者にあげちゃうよ。

その2 メーカー1問1答クイズ 3周年+1カ月記念特集

MD GG王者決定戦

3周年と1カ月を記念して、今年の8月8日までにMD・GGソフトを出した全メーカーさんを対象にしたプレゼントつきクイズページ「BEメガの野望」。だが残念なことに、スペースや地理上の関係から〝お買物クエスト〟で全メーカーさんに登場していただくのは不可能であった。
そこで思いついたのが、この1問1答クイズ。またここでは、〝歴史を振りかえる〟という意味で、メガドラ第一弾ソフト順に並べてみた。今1度過去のソフトを再認識するのもいいものだ。
では最後に、われらユーザーに面白いソフトを提供してくれたメーカーのみなさんに、これからの一層の活躍ぶりを期待しつつ、みんなでクイズに答えようじゃないか。目指せ、MD・GG王者!

	メーカー名	参入第一弾ソフト	クイズ
89年	テクノソフト	TUNDERFORCE II MD	「デビルクラッシュMD」の最高得点は何点でしょうか?
	アスミック	スーパーハイドライド	「キューティー鈴木のリングサイドエンジェル」の裏コマンド(キューティー対キューティー)では、一体どうなるのか? ①両者リングアウト②同じ技をかけ続ける③どちらかが勝つ
	マイクロネット	カース	マイクロネットのある札幌は、観光地としても有名ですが、その中でも人気の高い旧道庁は何という愛称で呼ばれているでしょうか?
90年	タイトー	ニュージーランドストーリー	タイトー直営のゲームセンターは全国で約何店あるでしょうか? ①約50店②約100店③約200店④約500店
	電波新聞社	アフターバーナーII	電波新聞社のメガドラ参入第一弾のソフトは「アフターバーナーII」ですが、ではX68000で最初に出したソフトは何でしょうか? ①スペースハリアー②源平討魔伝③ゼビウス④ボスコニアン
	シグマ	サイオブレード	盛りのついたオス猫が好む色は何色でしょうか? ①三毛色②赤③青④色盲だからわからない
	サン電子	TEL・TELまぁじゃん	ついにメガドライブにもあの〝オパオパ〟が登場しますが、そのゲームの正式なタイトル名は?
	ホット・ビィ	インセクターX	私、HOT・B広報担当前田が、入社前に活動していたことは何でしょうか? ①えんげき②すんげき③ちゃばんげき④かげき⑤とつげき
	東亜プラン	鮫!鮫!鮫!	この冬、当社より発売予定の「スラップファイトMD」は1986年に発売されたアーケードの移植ですが、このアーケードは東亜プランの何作目としてリリースされたものでしょうか? ①1②2③3④4
	テンゲン	Hard Drivin'	世界で初めてリジューム機能を搭載したゲームギアソフトのタイトルは何でしょう?
	リバーヒルソフト	倉庫番	300面もある倉庫を片付けるバンくん! そのバンくんの恋人はダーレだ?
	東宝	HEAVY UNITメガドライブスペシャル	東宝の今度のお正月目玉作品で、ゴジラが新都庁を部隊に最強最悪の怪獣と戦うその映画のタイトルは〝ゴジラ対何?〟
	トレコ	アトミック・ロボキッド	全米格闘技大会「レッスルウォーズ」の強敵の1人、マイク・バイアー氏は何人兄弟? ①2人②3人③4人
91年	金子製作所	エアロブラスターズ	メガドラでKANEKOが販売したゲームのタイトル名は次のうちどれだ? ①火激②エアロブラスターズ③ヘビーユニット
	ビデオシステム	スーパーバレーボール	「スーパーバレーボール」の必殺技で、実際にないものはどれ? ①超天井サーブ②稲妻サーブ③エビ投げハイジャンプ魔球
	マイクロキャビン	ポップブレイカー	マイクロキャビンは三重県の四日市にあります。さて、その地元、四日市の名物といえば何? ①あわもち②ながもち③あかふく
	九娯貿易	スーパーエアーウルフ	有限会社九娯貿易発売の「スーパーエアーウルフ」のキャッチフレーズを、漢字4文字で答えて下さい。
	GENKI	デビリッシュ	GENKI第一弾ソフト「デビリッシュ」は、なんのゲームでしょうか?
	データイースト	ミッドナイトレジスタンス	全方向に移動しながらも、あらゆる方向から出現してくる敵に対して、プレイヤーが移動方向とは無関係に撃ちまくることができた「MIDNIGHT RESISTANCE」ならではの特殊攻撃を可能にした〝レバー〟の名称は?
	ビクター音産	スクウィーク	ビクター音楽産業のメガドラ参入第一弾ソフト「シャドー・オブ・ザ・ビースト」は、背景13重スクロールなど活気的なグラフィックで世界中に衝撃を与えたゲームですが、このソフトのサブタイトル名は何?
	ビスコ	ワードナの森SPECIAL	11月発売予定の、MD第2弾のソフト名は何でしょうか?
	フェイス	琉球	「琉球」で琉球カードを使用しなければできない役は何でしょうか?
	ヒューマン	ファステスト・ワン	ヒューマン初のMDソフトで、91年F1グランプリの16戦すべてを再現した、超リアルなF1ゲームのタイトル名は何でしょうか?
	ツクダアイデアル	まじかるタルるートくん	当社がゲームギアで出したTVアニメのゲームは何でしょう?
	シムス	ファンタジゾーンGear	「ファンタジーゾーンGear」の主人公の名前は?
	東芝EMI	マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMIのメガドラ参入第1作「マスター・オブ・モンスターズ」は、ある有名な作曲家が音楽を監修しています。さて、それは次のうちの誰でしょう? ①M.C.ハマー②布袋寅泰③すぎやまこういち

	メーカー名	参入第一弾ソフト
88年	セガ	スーパーサンダーブレード、スペースハリアーII
90年	NCS(メサイヤ)	史上最大の倉庫番
	ナムコ	フェリオス
	ウルフチーム	FZ戦記AXIS
	ゲームアーツ	ぎゅわんぶらぁ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場
	RIOT日本テレネット	GAIARES
91年	講談社総研	Blue Almanac

※なお、都合により掲載不可能なメーカーは省かさせていただきました。

応募方法

クイズの答えをハガキ(封筒)に書き、必ずP.75右上にある応募券を貼って応募してください(貼ってないものは無効)。なお、2つのクイズ(お買物クエスト、MD・GG王者決定戦)に同時に答えることはできません。どちらかのコースに限ります(両クイズに応募された方は無効となります)。宛先は〝び～ぶるランド〟を参照。締切は9月8日(当日消印有効)。

発表は11月号(当選者名、クイズの解答)で行います。

●お買物クエスト
P.75の上部で紹介されている賞品が欲しい方は、必ずどのコースがほしいかを記載してください。

●MD・GG王者決定戦
欲しい賞品のメーカー名(第3希望まで)書いてください。
正解率が高い方から順に、希望賞品を差し上げます。

プレゼント一覧

お買物クエスト

Aコース NEO-GEO

1名

7月1日から値段が安くなって新パッケージで登場したNEO-GEO。今回は1名の読者にプレゼントだ！

Bコース GG-WHITE

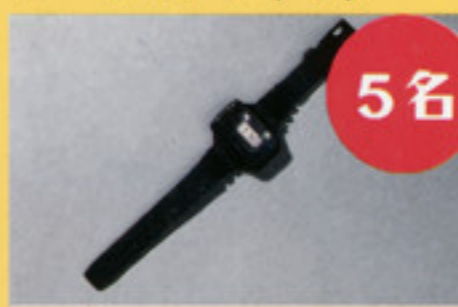
2名

限定発売のゲームギアのホワイト版。中にはゲームギアとTVチューナーパックが入っている。今回は2名の読者にプレゼント。

Cコース 天下布武印授

3名

●提供：ゲームアーツ
ゲームアーツ特製、天下布武の印授だ。ズッシリしたホンモノの重みがたまらない。今回は3名の読者にプレゼント。

Dコース ゲームギアウォッチ

5名

●提供：オズプランニング
ゲームギアのウォッチ。セガファンならぜひとも持っていたい一品だ。今回は5名の読者にプレゼント。

Eコース 「レッスルボール」「ふしぎの海のナディア」2本セット

3名

●提供：ナムコ
ナムコの2大人気メガドラソフト「レッスルボール」と「ふしぎの海のナディア」を、2つセットにして3名の読者にプレゼントだ。手に入らなかった人は今がチャンス！

MD・GG王者決定戦

- **テクノソフト** 5名 — テクノギャルズのテレカを5名にプレゼント。
- **アスミック** 2名 — アスミッくんぬいぐるみを2名にプレゼント。
- **マイクロネット** 3名 — 「雷電伝説」CDを3名にプレゼント。
- **タイトー** 2名 — CD「ZUNTATA LIVE」とテレカをセットで2名に。
- **電波新聞社** 2名 — "XE-I ST2" を2名にプレゼント。
- **フェイス** 5名 — コニカインスタントカメラセットを5名に。
- **シグマ** 5名 — シグマのゲームテレカを5名にプレゼント。
- **サン電子** 10名 — ワイドビジョンを10名にプレゼント。
- **ホット・ビィ** 5名 — MDソフト「火激」とTシャツをセットで5名に。
- **東亜プラン** 30名 — 「ゼロウィング」キーホルダーを30名に。
- **テンゲン** 9名 — テンゲンオリジナルジャンパーを9名に。
- **リバーヒルソフト** 10名 — 「BURAI」のメモパッドを10名に。
- **トレコ** 3名 — MDソフト「ストリートスマート」を3名に。
- **金子製作所** 5名 — 金子製作所特製ウォッチを5名に。
- **マイクロキャビン** 5名 — マイクロキャビンオリジナルTシャツを5名に。
- **九娯貿易** 2名 — MDソフト「スーパーエアーウルフ」を2名に。
- **データイースト** 3名 — データイーストオリジナルトレーナーを3名に。
- **ビクター音産** 5名 — シグノシス社オリジナルTシャツを5名に。
- **ビスコ** 5名 — MDソフト「ワードナの森SPECIAL」を5名に。
- **ヒューマン** 2名 — 茶々丸人形とテレカをセットで2名に。
- **ツクダアイデアル** 5名 — "タルるート鈴おとし"を5名にプレゼント。
- **シムス** 3名 — GG「ファンタジゾーンGEAR」を3名に。
- **東芝EMI** 3名 — MD「マスター・オブ・モンスターズ」を3名に。
- **BEEP／ メガドライブ編集部** 200名 — ソフトバンクの本を200名に（本はこちらで選ばせていただきます）。

HYPER
H-T
TECHNOLOGY

大胆不敵！

HYPER TECHNOLOGY・講座・

by 阿木二百

VOL 6

今だから、ポインティングデバイスを考えてみよう

メガドラにジョイパッド、よく似合う。TERAのメガドラ側にジョイパッド、これまたよく似合う。だが、TERAのIBM-PC側（ああ、ややこし）にジョイパッド、ん、こりゃ何かが違うぞ……ってなわけで、今回はポインティングデバイスのお話しだぁ。

パッドで仕事ができるかってんだ

などと職人気分でいきがっては見たものの、誰もTERAで仕事なんかする気はないといわれてしまっては、元も子もなくミもフタもない。

だが待て！ せっかくTERAでは（ちょっと重たいが）Windows 3.0も走るわけだし、仕事はしないまでもグラフィックツールを使って絵ぐらい描いてみようと思うだろう。そうだな、思うよな。よしっ。そんなとき、パッドの類は明らかに力不足なのだ。誰だ！ パッドが力不足ならゲーセンタイプのジョイスティックがあらぁ、などとぬかしておるのは？ そーゆー話じゃなくって、もっと自由に画面のアチコチをパッと指し示すことのできる道具を欠いては、これからの人生、真暗闇じゃぁござんせんか、ともうしておるのだ。

アナログ感覚で操作できんとなぁ

さよう。こんなふうに画面上のアチコチを指し示す道具をポインティングデバイス（指示装置）とよぶわけだが、パッドやジョイスティックは、ポインティングのしかたがデジタル的で、基本的には方向しか決めとらんちゅうことに気がついてほしい（つまり、単なるスイッチだということ）。よく考えてみると、アクションゲームなどにおける画面内でのキャラクターの位置決めは、ボタンを放すまでの時間（ジョイスティックの場合には、スティックを倒している時間）で調節している。タイミング勝負でドット単位での正確なポインティング（絵を描いたり、小さなアイコンを指すためには、これが必要だ）をやろうとした日には、忍耐力がいくらあっても足りないのである。

木製マウスから有機的フォルムのトラックボールまで

実は、かつて、AppleⅡなどのパソコン用には、倒す角度に応じてスピードや位置が決まるアナログ感覚のジョイスティックがあるにはあった（ボリュームタイプとよばれたりした）。だが、機構が複雑化して調整が必要だったり、やっぱり動きも自由自在というわけにはいかなかったりして、今ではほとんどお目にかからない。

代わって登場したのがマウスというわけで、これで方向と距離をダイレクト感覚でコントロールすることが可能になったのだった（いーや、ジョイパッドだってダイレクトだぜい、という方は、ぜひ一度マウスにトライしていただきたい。もちろん、向き不向きはあるが、微妙なコントロールという点では、マウスのほうが格段に上なのだ）。

このマウス、実は1960年代にはすでに存在していたというベテランデバイスで、ダグラス・エンゲルバートという人が発明したものだ。

で、初期のマウスはなんと木製。今みたいにボールもついていなくて、縦の動きと横の動きを検知するディスクがむき出しになっていた。きっと斜めに動かすのは難しかったと思うけど、これがあったから今があるようなもんだ。

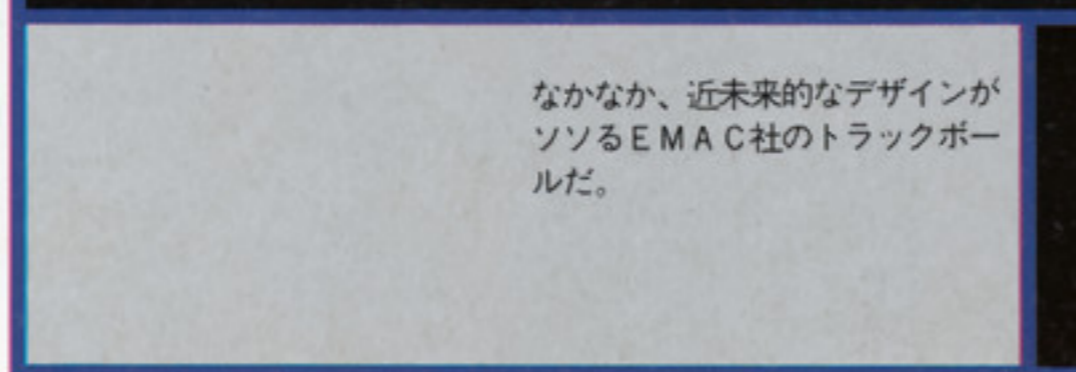
今ではワイヤレスジョイスティックならぬワイヤレスマウスなんてのも登場して、リモコン感覚でパソコンを操作することもできるようになってきた（TERA用にも出るといいね）。

また、マウスの親戚ともいえるトラックボールも、思わず触りたくなるような魅力的なデザインで巻き返しをはかりつつある（写真のヤツはMac用で、ボールの色が重さによって異なるというマニアック仕様）。

だから、というわけでもないが、TERAを手に入れたら、少しは新しいポインティングデバイスの世界にも目を向けてくれよな、とマウス漬けの阿木は思うのであった。

最新のワイヤレスマウスと初期の木製マウスの裏側

マウスボタン

初期のマウスは、なんと木製（民芸品じゃないよ）。見てのとおり斜め方向には動かしにくい。

EMAC社製デザインのスゴイトラックボール

なかなか、近未来的なデザインがソソるEMAC社のトラックボールだ。

6月★日
叙情性にこだわろう

「四季の変化をグラフィックやサウンドでつけるんですか？」

ソフトハウスの人々は難しい顔をする。

「それって、莫大なメモリが犠牲になりますよ。ただでさえメモリを食うグラフィックデータが単純に考えても４倍になるわけですから。ゲームシステムにそれって、どうしても必要なんでしょうか」

わかっている。わかっているのだが、こだわりたくなってしまうのだ。叙情性はゲームシステムに直接からんでくることは少ない。いや、むしろ「別に無理してからませなくてもゲームはできる」と言い換えたほうが正しいだろう。しかし、プレイヤーが背景世界の中に抱くリアリティや感情移入の度合いを無視して通ることはできない。それはゲームデザイナーにとって軽視できない問題なのである。たとえば、シナリオの雰囲気にも大きく影響する。現状では難しい点が少なからず､あるが､将来、より豊かな叙情性をもたせた環境をコンピューターボード上の世界に建設することを見越して「叙情性」について考えておくことはむだではないだろう。もちろん今までも設定された物語や行ける場所、音楽、キャラクターなどで叙情性を高める工夫はなされてきた。その発想の多くは「なるべく多くの種類＝バリエーションを用意する」という方向性をもっていたように思える。が、これからは今までの方向性に加え､「様々な側面をもたせる＝様々な表情・見え方を用意する」という考えが今までよりも強くつけ加わっていくように思えるのだ。たとえば、そのような非常に重要な概念として「時間感覚」というものがある。ＲＰＧなどで昼夜の区別をつけ、モンスターや町の住人のパターンに変化をつけたりすることはすっかりポピュラーになっているが、そのほかにも文明の進化の度合いによって店で買えるものが変化していったり、子供だったパーティーキャラクターが大人になってグラフィックチェンジするＲＰＧなどがあった。また、最近では生態系や人間の集落の様相が変化していく環境シミュレーションが注目され、１つの大きな流れとなりつつある。なかには、四季の変化を表現する試みも出てきている。四季の変化をグラフィック上で表示する際、最も叙情的要素となるのは、植物(農作物を含む)と天候(昼の空､夜の空を含む）の様相だろう（だが､これらを一つ取り入れるごとにメモリは大きく消費する）また、四季に限らず、「時間感覚」をいかしたゲームとしてそのうち「祭りなどの年中行事のある」「選んだ配偶者（＝遺伝子パターン）によって様々な子孫ができて、彼らがクエストを引き継ぎ、自分の家系図ができていく」「輪廻転生して前世の因縁を引き継ぐ」などといった作品が出てくるだろう。これらのアイデアが成功するか否かは、時間がもたらす変化をいかにうまく「歴史の流れがもたらす感覚」とか、「郷愁感」とかに結びつけ、プレイヤーに自然な叙情感を喚起させられるかだと思う。

時間感覚の工夫において、今のところサウンドでは遅れているように見受けられるが、春夏秋冬に合わせてそれっぽい雰囲気のＢＧＭを流すぐらいはすぐできそうなものだ。そのうち「真夏の昼にはミンミンゼミ。晩夏の夕方にはヒグラシが鳴く」「秋の夜長にマツムシが鳴く」「朝になると小鳥がさえずり、夜はフクロウが鳴く」「梅雨の長雨には雨垂れの音がつく」「冬は木枯しの音がときおり入る」などの効果音での工夫が試みられていくかもしれない。ここいらへんは、四季の感覚に敏感で、古来より優れた叙情文学を残してきた日本人なら、ぜひとも頑張ってほしいところである。

最後に、時間感覚を考えられ得るかぎりコンピュータボード上の世界に再現しようという野心をもつなら、避けられない要素がいくつかあるということを指摘しておかなかればならない。それは「時間の相対性」という問題である。何もニュートンの「絶対時間」に対してアインシュタインがどうのこうのとか量子論的な時間がどうのこうのと言っているのではない。人間が持っている自然な感覚から〝時間は相対的に感じられる〟のである。面倒臭い説明を抜きにして例をあげると「子供の頃は一日の時間のたつのが遅かった」とか「試験の時間があっという間に過ぎた」とかいうことだ。こういった主体の状況による時間認知のズレは考慮せねばならない問題だ。現実では直接体験できないことが仮想体験できるところにコンピュータ世界の意義があるとすれば「複数の相異なる時間の流れを組み込んだ物語世界」のゲームは、非常に斬新で衝撃的な仮想体験をプレイヤーに与えてくれるだろう。ヒントとして、このタイプのゲームで複数のキャラクター（あるいは１つのキャラクターの複数の姿）をプレイヤー１人でプレイするかたちがあげられそうだ。

ゲームデザイナーの領分

第⑦回

〝時〟がもたらす叙情性

門倉直人

サウンド倶楽部

ゲームミュージック紳士録

2

安芸出

Izuru Aki

先月から始まったゲームミュージックに関係する人々を取り上げてのインタビューシリーズ。今回はゲームミュージックからアイドルまで幅広い活動をしている安芸出氏の登場だ。

手ごたえありのメガCD

——アイドルとゲームミュージック両方やっているわけですが、どちらを先に始めたんですか。

安芸　ゲームミュージックです。

——ゲームの場合、本体だけだと歌を入れられませんが、その点で苦労があると思うのですが。

安芸　そうでもないですね。私の場合は逆に歌のないほうがメロディーを作りやすいんです。歌ものになるとなんかダメなんですよ。

——PCエンジンでCD-ROMの仕事もされてますが、どうですか。

安芸　逆にCD-ROMの場合は歌ものが多くなることもありますね。CD-ROMのゲームではバックに歌の入ったものがないのでインパクトをつけるという意味もありまして、いまやっているCD-ROMのものは歌が全部で8曲あります。

——ヴォーカルがあると、ゲームの雰囲気に合うかどうかという不安がありますが。

安芸　やり方によってはいけますよ。いま作っているゲームでも戦闘シーンとか、いわゆるビジュアルシーンなんかでドラマっぽく構成して、けっこうハマってますよ。

——曲の作り方はどんなふうに…。

安芸　MMLで直接入力していくのと、最初カモン(MIDI)で作っていくという2種類の方法があります。

——最初にMIDIで作ると、家庭用ゲーム機の場合は音色の移し替えとか大変だと思うのですが……。

安芸　ええ、いつも相当苦労しますね。でも、どうしてもうまく行かない場合は作りなおします。

——そういった意味でゲーム機に多いFM音源はどうですか。

安芸　音色作りもけっこう得意なんで好きですね。最近はPCMも多いですが、FM音源も味があっていいですよ。いちばん好きなのはFM3音、PSG3音という構成のやつですね。

——X68000のサウンドドライバーで、PCMを同時に2音鳴らすということをやっていますが、メガドライブでもできますか。

安芸　処理がだいぶ重くなるのでゲーム中はキツイと思いますが、ビジュアルシーンとかならなんとかできるかもしれません。あとはメモリの問題ですね。

——CD-ROMの場合、CDの演奏と内蔵音源と両方使えますが、個人的にはどっちが好みですか？

安芸　CDですね。発音数や音源の制約がないので作りやすいですから。

——今度メガドライブでもCD-ROMが出ますが……。

安芸　実はすでに来年出る予定のものをやっているんですけど、けっこう手ごたえありますね。

——今後ゲームはCD-ROMがメインになっていくと思いますか。

安芸　ある程度は移行すると思いますが、まだクリアしなくちゃいけない問題がありますよね。たとえばアクセスが遅いとか。理想をいえばツインヘッドにして片方を音楽用に使うとか、CDを2枚使えるようになるといいですけど、コスト的に見て難しいですね。

作るほうも聴くほうも問題あり？

——長い間ゲームミュージックに携わっているわけですが、以前と比べて状況がだいぶ変わってきていると思うのですが……。

安芸　ええ、やっぱりゲームミュージックというジャンルにとらわれたくないですね。結局ゲームミュージックというと、なんかマニアの世界みたいでしょ。普通の音楽ファンにも聴いてもらいたいと思ってますが。

——自分の作った音楽がCDになるときは、気合いの入りぐあいも違いますか。

安芸　それはありますね、ゲーム機の場合はメモリや発音数の問題で制約が多くて、最初のイメージが表現できないということも多いですから。CDになってアレンジバージョンでそれができるという意味でもうれしいですね。

——そういった意識が強いと、ゲームの雰囲気を無視するものになりそうなんですが。

——それはそれで問題があると思います。もちろんゲームにピッタリなのが理想なんですが、ゲームを作る人と作曲家が分かれているということで、ある程度の自己主張が出るのはしかたないという気もしますね。

——最近のゲームミュージックの低迷の原因は何にあると思いますか。一般の音楽と比べて遅れているということもあると思いますが。

安芸　確かに遅れているといえば遅れているかもしれませんが、やっぱりマンネリでしょうね、どこにいっても似たようなメロディーとかベースラインだし、調もAマイナーかCということですからね。これからはもうちょっとしっかりした曲作りが必要でしょうね。

——そうすると、やっぱりプロの起用ということになりますか。

安芸　それはあるかもしれませんね。でもプロを使った場合には、音色とかMMLの操作といったトータル的な作りができないという欠点もあります。

——作るほうが新しいことをやろうとしても、聴くほうが受け入れないということもあると思いますが。

安芸　そうですね。ゲームミュージックファンというのはゲームミュージックしか聴かないという人が多いので、もっといろいろな音楽を聴いてほしいということもありますね。

写真は苦手なんですと、テレまくる安芸氏。とくに仕事場はもたず、東京郊外の自宅で、作曲活動に励んでいる

はみだしCD情報：「THE MIX／クラフトワーク」ついに出た！　テクノの神様といっても過言ではないクラフトワークの新譜が発売された。内容は昔の曲をリミックスしたもので、時代の流れからハウス的なノリが出ている。早く日本盤が出てどこでも買えるようになれー！

PERSONAL DATEA
あき・いずる

工業高校から音楽大学に進み、海外留学というちょっと変わった経歴の持ち主。最近はゲームミュージックの作曲、アレンジだけでなく、マルチクリエイターとしてゲームの企画、シナリオなどの監督も行っている。

もっといろんな音楽を聴こう

──一般の人たちから、デモテープもいっぱい来てると思いますが。
安芸　テープはいっぱい来ますね。とりあえず思ったのは、もっとオリジナリティーがほしいですね。
──安芸さん自身、音大で勉強したことは大きな意味がありますか。
安芸　基本という意味ではいいんですが、曲の構成等に関してポップスやゲームミュージックなどの場合は、それほど関係ないかもしれませんね。とりあえずはいろんな曲をたくさん聴くことじゃないでしょうか。ゲームミュージックばかり聴いていて、曲を作っても結局何かに似ちゃうんですよ。
──自分の作品以外で、いいと思ったゲームミュージックは？
安芸　コナミの「スナッチャー」ですね、あれはよくできてますよ。あとアクトレイザーの音もすごかった。アレンジバージョンだとギャラクシーフォースのCDに入ってたアウトランがよかったですね。

「アマランス」

●テイチク●CD 12,800円

"自作のものでいちばん気に入っているのはなんですか?"の問に答えてくれたのが、この「アマランス」。アレンジのパターンも「シンセ+生演奏」「シンセのみ」「X68000内蔵音源」と3種類のものが入っていて、音色の違いを楽しめる。

GAME MUSIC 新作 REVIEW

ウィザードリィ外伝I 女王の受難

●アポロン
●CD／2,600円
●CT／2,300円
●発売中

ゲームに先駆けて発売されるゲームボーイ版「ウィザードリィ」のCD。いままでのWIZシリーズよりも明るい世界が広がっている。

ファイナル・ソルジャー組曲&オリジナル・サウンド・トラック

●ファンハウス
●CD／1,800円
●発売中

PCエンジンのオリジナル音と一流ミュージシャンによるバンドプレイ・アレンジバージョンを収録。アレンジを担当したのはジャズピアノの俊英、佐山雅弘。

THUNDER ZONE ／DATA EAST GAMADELIC

●ポニーキャニオン
●CD／1,500円
●8／21発売

サイトロンレーベル4番目のGMバンド、データイーストはゲーマデリックのデビュー盤。アレンジものが中心だが、オリジナルサウンド、ボイスコレクションも収録。

FINAL FANTASY III

●NTT出版
●CD／2,300円
●発売中

ファミコンの音源をそのまま収録したもの。もともと曲には定評のあるFFだが、アレンジバージョンが収録されてないのであればもうちょっと安くできたのでは。

STRIKE FIGHTER ／SEGA S.S.T.

●ポニーキャニオン
●CD／1,500円
●8／21発売

オリジナルサウンドに加えてS.S.Tによるアレンジバージョンも収録。カシオペアの影響が大きすぎるという感じだが、そこがファンには大喜びなのかな?

SDガンダム ガチャポン戦士大集合

●アポロン
●CD／2,600円
●CT／2,300円
●発売中

FC版のSDガンダム ガチャポン戦士の3作の総集編で、収録されている10曲はすべてメドレーアレンジ。CDにはキャラクター26体のイラスト大全集もあり。

聖剣伝説

●NTT出版
●CD／2,300円
●発売中

ゲームボーイのサウンドをそのまま収録しているので、ちょっと値段が高いという気がする。だが、GBのオリジナルとすれば、水準以上のできになっている。

COTTON ／SEGA・SUCCESS

●ポニーキャニオン
●CD／1,500円
●8／21発売

CD化のリクエストが多かったコットンがついに発売。オリジナルと可愛らしいボイスを完全収録。ジャケットは制作者による書き下ろしイラストを。

NEWS

プラメージュ・レーベル設立！

S.S.T.バンドでおなじみのポニーキャニオンが、サイトロンレーベルの女の子版ともいえる"プラメージュ・レーベル"を設立した。

少女小説、少女マンガの読者をターゲットに、ビデオ、CD、テレビゲームなどのリリースを行っていく予定とのこと。すでにCDは数本リリースされていて、家庭用のCDプレイヤーで遊べる"ゲームCD"など、新しいジャンルに積極的に挑戦している。

ゆくゆくはサイトロンと一緒にテレビゲームの制作も行っていきたいとのこと。なにが飛び出すかわからない"プラメージュ・レーベル"、今後の活動に注目だ！

やや緊張気味でレコーディングに臨む羽田恵理香ちゃんなのであった。

9／21にリリース予定のCD「迷子にさせないで」は、『りぼん』の人気マンガ「ハンサムな彼女」のアニメの主題歌。ヴォーカルは人気アイドルグループCoCoの羽田恵理香ちゃんなのだ。アニメは9月から始まる「りぼん・ファンタジックワールド」で上映予定。

会話で物語が進んでいく、サウンド・アクションロールプレイング「地層階級王国」(2,800円)。家庭用のCDプレイヤーで遊べるのだ。

はみだしビデオ情報：「852HONGKONG CALLING／ribbon」香港ロケによる世にも奇妙的なオリジナルストーリーのビデオ。見ていてとっても照れてしまう作りなのだ。ビデオだけのオリジナル曲も2曲収録されている。(ポニーキャニオン／4,800円)

NEO TV-GAME MARKET FRONTLINE

新 ジャムおじさんの

Writing／ジャムおじさん
〈ゲーム評論家・本名：安田善己〉

TVゲーム市場最前線

第9回 MEGA-CDのソフトに会社生命を賭けるゲームアーツ

今秋に発売予定の「MEGA-CD」。ハードは優れているといわれるが、ソフトはどうなるのだろう。そこで今回、サードパーティーとしてゲーム作りをリードするゲームアーツにMEGA-CDへの意気込みを聞いてみた。

CESで活気があったセガ！ジェネシスも定着したかな

ジャム　今年の春から夏にかけてメガドラのハードのほうもぼちぼち好調といった感じなんですが、それに対してソフトのほうが追いついていない状況で残念だと思うんですよ。今後のメガドライブを占ううえで、6月にアメリカで開催されたＣＥＳはどうでしたか？

宮路社長　状況からいいますと、ＣＥＳの中でセガは、かなり活気があったブースでしたよ。アメリカではメガドラは新しいというか、盛り上がる途中の状況なんですよ。あと、サードパーティーからも新しいゲームがいろいろと出ていましたよ。特にエレクトリック・アーツは、14タイトルを同時に発表していましたね。

ジャム　ジェネシスのユーザー層はどんな感じなんですか？

宮路社長　ショップも何店か回りましたが、やっぱりユーザーはマニアなんですよね。ファミコンよりはメガドライブのほうがいいゲームが多いということがわかっているユーザー、つまり、メガドラでは年齢層が高めじゃないかと思いますね。

ジャム　メガドライブがちょうどファミコンとパソコンとの間に入り込んでいると感じですね。

宮路社長　あと、セガ・オブ・アメリカは「ジョー・モンタナ」とか、いいキャラクターのゲームを押えているんですよね。

MEGA-CDの話で盛り上がるゲームアーツのスタッフ。左から上坂 哲第一開発部長、宮路 武第二開発部長、ジャムおじさん、宮路洋一社長、安住政敏さん。

MEGA-CDのハードを生かしきったソフトに

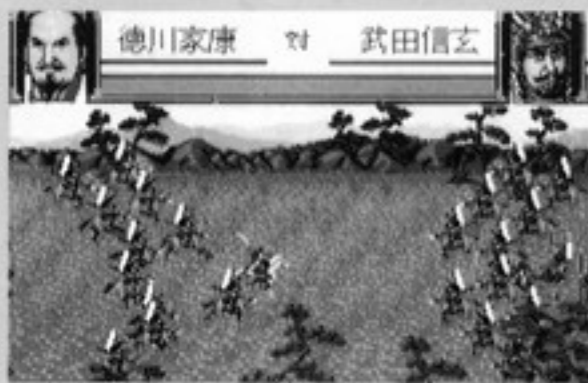
ジャム　御社のゲームを見ていると、ユーザー本位のゲーム作りに心がけているという感じがしますが、MEGA-CDのソフト開発については、どう取り組んで行かれるのでしょうか？

宮路社長　ラインナップについてよく心配されていますが、実際にハードが発売されるころにはソフトもそろってくると思うんですよ。発売もまだ先ですからね。で、セガさんも発売にあわせていると思いますね。ＰＣエンジンの立ち上げのころも、少数のタイトルでしたし。しょうがないでしょうね。ただ、CD-ROMについては国内だけでなく、海外にも注目されていますから、今のところ弱いとよくいわれていますけど、あまり気にしていないですね。

ジャム　ハードは勢いがないとダメだと思うんですよね。そこで、おそらく、メガドラユーザーの90％はMEGA-CDを買いたいと思っています。ＰＣエンジンと比べて……ということではなく、何万台も売ろうという意気込みが必要だと思いますが、どうでしょうか。

宮路社長　そのとおりですよ。うちも、じきにMEGA-CDにシフトして行きます。そこで今回はまず、MEGA-CDで発売するタイトルもいろんな人に注目されるようなものにしたんですよ。

MEGA-CDで予定されているソフト

●天下布武

●LUNAR

両作品ともにMEGA-CD特有のPCM8音源などをふんだんに使い贅沢な作りだという。SLGの「天下布武」、RPGの「LUNAR」ともに期待できそうな感じだ。

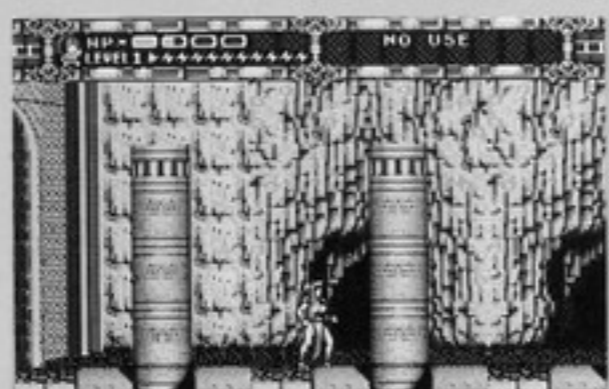
CDに付加価値をつけ メディアミックスで展開

ジャム　ＰＣエンジンでそこそこやって、じゃあMEGA－CDでも同じタイトルでというのではね。
宮路社長　ダメですね。他社さんのことはどうこういえませんけど、うちのスタンスとしては「ＭＥＧＡ－ＣＤに会社生命を賭ける」という覚悟で取り組みます。やっぱり、うちのカラーを作品のなかで、はっきりとユーザーに見せていきたいと思っています。作品を見てもらえば、うちの会社の真剣さもわかると思いますけどね。
ジャム　MEGA-CDで発売される「天下布武」「LUNAR」「ゆみみみっくす」はどんなゲームですか?
宮路　まず、「天下布武」ですがビッグタイトルというイメージはないのですが、ゲーム内容では、トップクラスのシミュレーションだと思います。リアルな動画システムを生かし、ビジュアルとサウンドの技術には自信をもっています。また、AVをフルに使っていますので、これからのメディアのサンプルみたいなところがありますけどね。
上坂　「LUNAR」は最初からCD-ROM向けに考えていました。そこで、コンセプトなんですが、今までにないゴージャスなＲＰＧを作ろうということでやってます。具体的には、ＡＶではすべて、生音を入れてラジオドラマのようにしたりと、サウンドを充実させました。
ジャム　「ゆみみみっくす」についてはどうでしょうか？
上坂　「ゆみみみっくす」については、来春発売予定ということで開発を進めています。
ジャム　ユーザーが気になっている「アリシア ドラグーン」は現在どんな感じなんでしょう？
安住　アリシアなんですけどユーザーの皆様には、大変お待たせしています。システムはかなりできているんですが、ちょっとアクション性に欠けるとか、テンポに欠けるとかという声がありましてね。そこを強化しなければということで開発をしています。「アリシア ドラグーン」は、本来アクションシューティングですから、アクション性を重視するため、背景や敵の動きにも改良を加えています。たとえば、敵をプレイヤーが避けてから攻撃しなくちゃいけないとか、とにかく一番のウリの電撃ビームをいかに効果的に使うかなど、操作性もいろいろと改良しているんですよ。こんな感じで時間がかかっているのです。とりあえず「アリシア ドラグーン」では、アクション性を重視した、爽快感あるゲームにしたいですね。
ジャム　メガドラユーザーなら誰でも最終画面に行ける難易度で、マニアにも受けるような作品を期待しています。
安住　ぜひ期待に応えられるように頑張りますので、「アリシアドラグーン」をよろしく願いします。

ジャムおじさんと真剣にゲームについて語り合うゲームアーツの宮路洋一社長。

質の高いものを求めて アリシアに期待してください

ROMで期待のアリシアドラグーン

今まではシューティングに片寄ったため、今後はアクション性を重視した作品に仕上げていくとのことだ。女の子が登場するアクションゲームだからね。

ゲームアーツさんのMEGA－CDソフトに期待します

やたらとマスコミばかりが盛り上がり、ユーザーはどちらかといえば醒めている感じのスーファミに比べ、メガドラは地道だけど着実にユーザーにおいてのステータスを上げている気がする。

こうした最近の状況に大きな話題を提供したMEGA-CDだけど、MEGA-CDの時代＝実力格差がより顕著となる時代であるといえる。月並みな作りではユーザーは満足しないだろうし、いかに付加価値の高いソフトを提供できるかがソフトメーカーの命運を握っている。まさにこうした時代こそゲームアーツの出番である。今日のお話の隅々から企業としてのゲーム作りに対する明確なポリシーとユーザーを大切にする精神が十分に感じとられた。

それに加えて、宮路社長をはじめ皆さんがアミューズメントとメディアの融合媒体としてのMEGA-CDの可能性を柔軟な発想で追求していこうと考えていらっしゃることがうかがいしれた。

もうここまでくれば、ユーザーは何も迷うことなくゲームアーツが提供する世界に挑戦してみようと思っています。

どうかゲームアーツの皆さん、自信をもってこれぞMEGA-CDと呼ばれるような革新をメガドライブにもたらして頂きたい。

ユーザーの一人として心より期待しています。（安田善己）

BEEPLE LAND

びーぷるランド

LETTERS

今月の論

6月6日の東京おもちゃショーでついにそのベールを脱いだMEGA-CD。メガドラユーザーのほとんどは、いまこの話題でもちきりのようだ。そこで今月の論はこの話題のニューハードについてみんなの意見を集めてみたぞ。

●ついにというか、やっとというべきか、ようやく厚いベールの一部が少し脱げたMEGA-CD。とにかく予想以上のハードスペックで、僕らの仲間うちでの話題の中心となっています。そこで僕がこのMEGA-CDにまず望みたいことは、セガが率先して早期に地盤を固め、多様なジャンルのゲーム、もしくはツールなどのソフトを出そろえることだと思います。そのためにはオリジナルのゲームもいいのですが、まずはアーケードの移植をバンバンやってハードの性能を存分に見せつけることが大切でしょう。具体的にいえばセガの「G-L.O.C」「ラッドモビール」、タイトーの「ナイトストライカー」、ナムコの「ワルキューレの伝説」といったヒットの望めるメジャーゲームを出す。パソコンゲームの移植やオリジナルゲームを出すのは、それからでも遅くはないはずです。とにかく、まずはMEGA-CDの凄さを我々ユーザーの目に焼きつけさせてほしいのです。そしてソフトの価格はできるだけおさえて、何度も本体のモデルチェンジするようなことはしないでほしいと思います。現状でならスーパーファミコンにもヒケをとりません。とにかく一度はセガを頂点に立たせてやりたい! がんばれセガ!（熊本県・豊永展輔・16歳）

●MEGA-CDのスペックには正直いって失望させられました。確かに、回転拡大機能やPCM音源などの性能にはスゴイものがあると思うのですが、肝心なものがありません。そうです、メガドラの致命的な欠点である色数の増強がされていない点です。ゲームの面白さに色数は関係ないと言う人もいるかと思いますが、やはり色が多いのと少ないのとでは見栄え（みば）が全然違います。たとえばスーファミのゲームとメガドラのゲームの画面を並べてどちらが面白そうかと聞かれたら多くの人がスーファミのほうだと答えるんじゃないでしょうか。すなわち、いまのメガドラのソフトは第一印象ですでに負けてしまっているわけです（もちろんすべてがそうではないですが…）。セガもスーファミ対策に、そのあたりのことも考えてほしかったんですが、どうなんでしょう。

（徳島県・田中竹志・18歳）

●今度出るMEGA-CD、セガが今後どういうラインナップを考えているかわからないけど、ひとつ希望というか提案がある。それは過去に出た移植ソフトで、少なからず不満のあったものをMEGA-CDでリメイクしてほしいということです。実名を出せば「アフターバーナーII」「大魔界村」「フォゴットンワールズ」「ダライアスII」「フェリオス」などです（個人的には「フォゴットンワールズ」は絶対リメイクしてほしい）。MEGA-CDがNECのスーパーロムロムと互角以上に対抗するにはこうしたソフト的な要素も大切だと思います。セガさんにはそこらへんで、ぜひとも期待したいです。

（東京都・渡辺博之・19歳）

●メガドラのCD-ROMですが、スペックはかなりいいようですね。でもやっぱり問題となるのは価格だと思います。せいぜい4万円以内にはしてほしいですね。それだけでも普及率はかなり高くなると思います。それとソフト面の充実もユーザーの期待するもので固めていってほしいです。いわせてもらえば、「ファンタシースター」をI、II、III集めて総集編で出すとかね。セガさん期待してますよ。他のメーカーに負けるな!!

（島根県・小西大・23歳）

●MEGA-CD発売決定、まったく感無量です。で、ここでひとつ提案です。各社で新ハードが出るたびに話は出てるんだけど、結局実現した試しがないアレをセガさんにはやってほしいですね。そうアレです、過去の名作なんかを10本くらいまとめて1本のソフトとして売り出すというアノ企画ですよ。実際は、コストや売り上げじょうの問題なんかがあって実現するのは難しいんでしょうけど、過去の名作なんかが非常に入手しにくくなっている今なら絶対ユーザーも飛びついてくると思うんですけどねぇ。もしもセガさんがMEGA-CDでスーファミの牙城を切り崩そうと、本気で考えてるならこれは絶対やってみる価値があると思いますよ（採算は度外視してでもね）。とにかく考えてみてくださいよ、ね、セガさん。

（広島県・上松信也・23歳）

11月号のテーマは……

「アウトラン」発売を記念して

メガドラの移植ゲームについてです

【BEメガ総括】登場して以来みんなの話題をさらっているMEGA-CD。メガドラ本体より高速なCPUを積み、ゲーセン並の音源や回転拡大機能までありと、一部ではオーバースペックとも言われるほどのスーパーハードだけど、やっぱり最後はソフトに魅力がなくちゃ話にならないだろう。たとえ本体が高くてもソフトが魅力的ならみんな買うだろうからね。とにかくいいソフトの登場を期待したいね。

ゲーム言いたい放題

●「アドバンスド大戦略」買いました。最初の頃は引き分けばかりでしたが、やりこんでくると戦略の立て方や兵器の開発などわかるようになり、勝利を得られるようになってきて、たいへんこのソフトには満足しています。この内容の濃さならキャンペーンモードで数カ月かかっても無理ありませんね。リアル戦闘モードもいい味出しています。とにかく敵機や敵兵器を撃破するのは快感です。そこでどうでしょう、このシステムで日本軍のミッドウェー海戦をシミュレートしてみては？　8年ぐらい前に、わが〝FM-7〟であった「MIDWAY」というソフトはとっても面白かったからなあ（電波新聞社製だったけど)。今度はホントこれでいきましょうよ、セガさん。

（島根県・小西大・23歳）

――いや〜「アドバンスド大戦略」はやたら評価が高いねぇ。買った人はみんないうけど、やっぱりあの完成度の高いシステムは今後の作品にも受け継いでほしいよね。ホントお願いしますよ、セガさん。

●待ちに待った「エイリアンストーム」の発売。アクションゲームとしては、まずまずのデキだと思う。絵のセンスはなかなかだし、BGMもメガドラの音源でよくあそこまでできたなぁという感じ（とくに3Dシーンに流れるBGMはソックリ)。それに面ごとにメリハリがあっていいね。だけど、どうしても納得のいかない部分もある。それは効果音についてだ。BGMに力を入れた分、そっちのほうで失敗してるように思う。具体的に言うとガラスの割れる音、爆発音、銃声、ボイスなど、ハードの違いもあるけど、もう少しなんとかならなかったのだろうか。この効果音のせいでゲーム自体が安っぽくなってしまっているように思う。いや、このゲームに限らず、最近のゲームはみんな効果音が似かよったものばかりだ（いままでのメガドラソフトで効果音が良かったと思えるのは、「アフターバーナーII」と「スーパーモナコGP」ぐらい)。今後は各メーカーさんには、容量を使ってても効果音やボイス関係にもっと労力を使ってほしいものですが、どうでしょうか。

――効果音かぁ。確かに最近こういった意見が多いけど、これもひとえにみんなの目が肥えてきたからかなぁ。まっ、MEGA-CDが出ればかなり満足できるんじゃない。

●「アークス・オデッセイ」をプレイしてみました。はっきりいって力押しに進むゲーム展開が多くて、よほど腕のあるプレイヤーでないとディアナ以外のキャラでは進めないんじゃないかと思う。とはいえ、確実に「アクシス」の頃からゲームシステムは進化してると思うし、パスワード方式によってやり直しがきくというのも、かえって新鮮味があって良かったです。

確かに盛り上がりに欠けるなどという人もいるかもしれませんが、パソコン版の「アークスII」なんかより、ずっと面白いですよ。あと、これはウルフチームのゲームについて昔から言えるんだけど、オープニングデモ並にエンディングにも力を入れてほしかったかな。とにかく、これからもウルフチームには頑張ってほしいです。

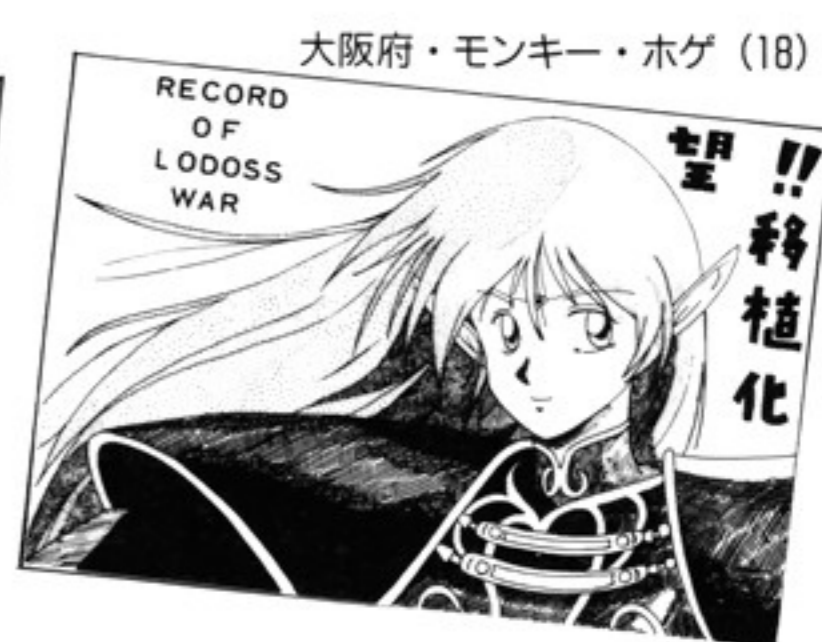
（山形県・STELLA・18歳）

――評価が大きく分かれてる「アークス」だけど、単純にひとつのアクションゲームとしてみれば、面白いかもね。

イラスト

大阪府・MINO（のり塩）

兵庫県・第五（17）

大阪府・つかさにいちゃん（19）

大阪府・モンキー・ホゲ（18）

大阪府・HIRO

神奈川県・COM.snd.

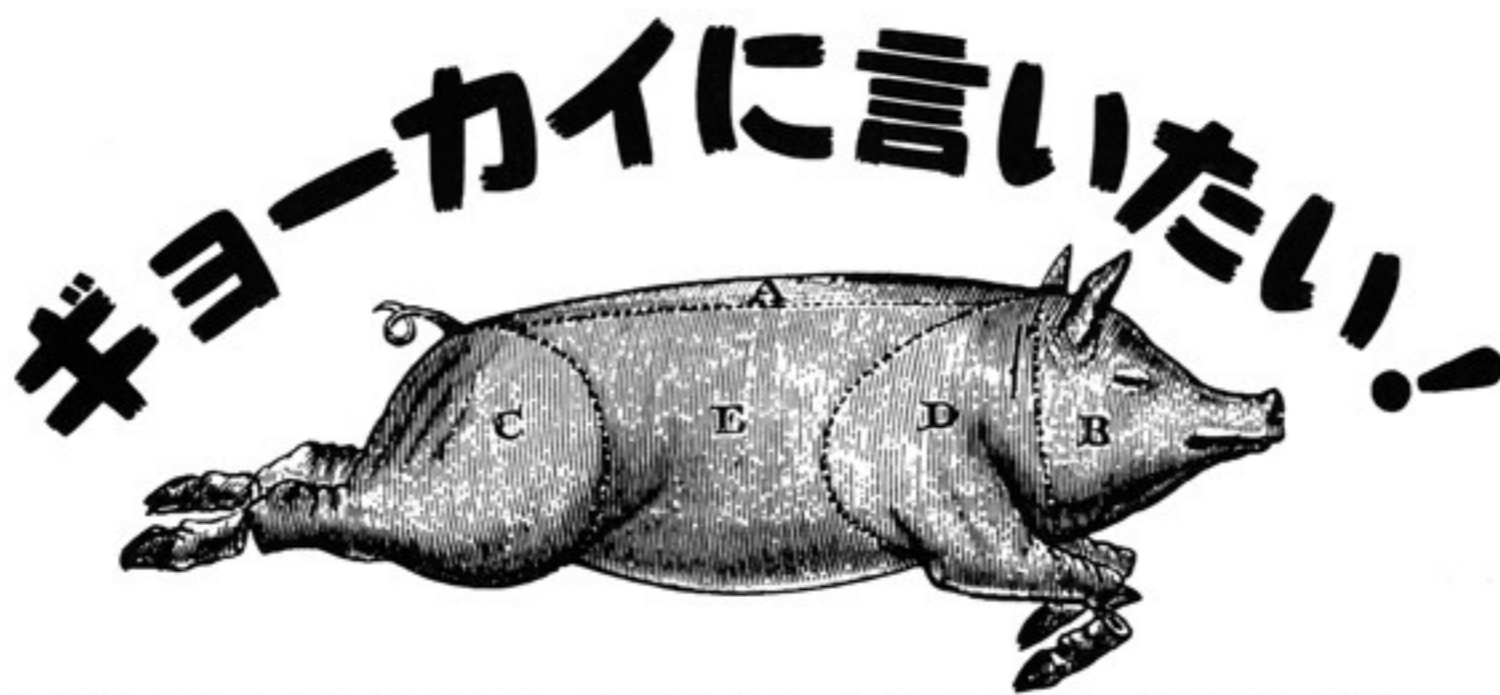
長崎県・青木武巳（14）

【いちゃもん言いたい放題】おい日テレ!確か昔「BEEP」で「ゲームマシンとして68000CPUを積んでいることがそれほどメリットのあることでしょうか。メガドラ参入については考えておりません」とか言ってたな。今じゃ新作をボンボン発表しまくってるくせに。まあ、新作の中には期待できるものもあるからいいけど、やるからにはみんなを満足させてくれよな。（福岡県・川崎禎景・17歳）

ギョーカイに言いたい！

●コンパイルがMEGA-CDに参入したと聞いたけど、ぜひともコンパイルにはパソコンでおなじみ（?）のディスクステーションを毎月出してほしい。MEGA-CDでは8cmCDでのゲームも作れるそうだから、それで出せば12cmCDのソフトよりも安く供給できるでしょう。それにもし、新しいゲームを買いたいときにいろいろあって迷ってしまう、っていうときがあってもディスクステーションのようなソフトがあると、楽にゲームが選べるはずです。もしもコンパイルさんがこれを読んでいたら、ぜひこの企画を通してほしいです。名づけて「CDステーション」／なんてね。コンパイルさんお願いしますよ〜／

（北海道・怪人虹男・17歳）

――「ディスクステーション」っていうのは各社の新作ソフトのさわりをちょっとずつ入れてあるパソコンの情報ソフトだけど、こいつをMEGA-CDに使うっていうのはなかなかいいアイデアかもね。だけど、家庭用ゲームでは前例がないし、各メーカーさんが乗ってくれるかどうかも難しいからやっぱりムリかもなぁ。う〜ん。

●セガさん／もうマスターシステムは見限っちゃったんですか？あれほどのハードだというのに、もったいないですよ。そこで「G.G.マスターシステム変換アダプター」みたいなものを作ってはどうでしょうか。そうすれば、マスターシステムしか持ってない人はG.G.ソフトを活用できるし、G.G.を持ってる人も中古屋で買ってきたマスターシステムのソフトを遊ぶことができるでしょう。どっちのハードもまだまだソフトが少ないから、ソフト供給の面でもおおいにプラスになると思うんですけど、どうでしょうかね、セガさん。

（宮城県・佐藤聡啓・18歳）

――これもいいアイデアなんだけど、セガさんとしてはこういったことはどうやら考えていないらしいんだ（マスターシステムのソフト自体ももう出さない方向にあるらしい）。まあ、海外では海賊版で、そうした変換アダプタなんてのも存在してるらしいので、どうしてもという人はその手のルートで入手するしかないだろうね。

●スポーツゲームは楽しいよね。けど、何か足りない。そう、スモウである。日本人はスモウ……。というわけで、セガもしくはサードパーティにメガドラ初ということでスモウものをゲーム化していただきたい。面構成やキャラクターの比率はセガの「レッスルウォー」のような感じで行司や観客の声なんかも、サンプリングで入れてあればヒット間違いなし!? いっそのこと日本相撲協会に協力してもらって……。やっぱり無理かなぁ〜。

（石川県・柳田豊）

――せっかくセガさんはワールドワイドな展開をしているんだから、そろそろ日本文化の紹介にゲームで貢献するなんてのもいいかもね。というわけで本気でスモウを作るのもいいんじゃない？ セガさん。

●こんにちは。少し気になったことがあったので、ハガキを書きます。気になったというのは「がんばれゴルビー／」のことです。最初このゲーム名を聞いたときは思わず笑ってしまった私ですが、このセンスはあまりにも酷（ひど）いように思えませんか？ 確かにひとつのゲームとして見れば問題はないんでしょうが、この設定の酷さはセガの企業イメージにも関わるんじゃないでしょうか。マスコミではゲームマニアがよく槍玉にされてますが、メーカーまでがこれでは……。流行に便乗するのはいいけど、セガももう少し気を使ってほしいものです。

（岐阜県・尾藤正隆・21歳）

――あのゲームはユーモアがあるということで受け流したいけど、やっぱり〝ゴルビー〟ってのはメジャーすぎたかもねえ。

ビンビントーク

●見つけたぞ。このブルーサンダーのまん中の写真は、メガドラの「スーパーサンダーブレード」のパッケージイラストと同じだ。そんだけ。

（大阪府・月山智之・17歳）

――おおっ、こいつも先月号の大戦略ネタ同様よく似てるぜ。もともと「サンダーブレード」が映画の「ブルーサンダー」のパクリらしいことは気づいていたけど、こんだけ似てるブツを送ってきたことは評価してやるぞ。ということで月山は今月号のビープル大賞に決定だ。以後も精進せい。

●先月号で、「ダライアスⅡ」と「シャイニング&ザ・ダクネス」の効果音が似ていると調べてきてくれた大阪府の森野明寿くん、キミはえらいことをしてくれたな!! まったくキミはとんでもないやつだ!! じつはキミが気づいたとおり、あの「ダライアスⅡ」と「シャイダク」の効果音は同じ人物の手によって作られたものだったのだ。右の文章はそのことを教えてくれた「シャイダク」のスタッフ田口泰宏氏のファックス文だ。少し読みづらいだろうが、気合いをいれれば読めるだろう。森野くんの功績には田口氏も本当に感心していたぞ。ホントによくやった／キミには編集部から粗品を送るぜ。

僕の知り合いに渋谷道玄（しぶやどうげん）という男がいる。ゲーム業界でサウンド関係の仕事をしているらしいのだが，年齢，国籍，経歴などは，僕自身あまりよく知らない。ただ，JR渋谷駅の伝言板にメッセージを書いておくと，その日の夜中に電話が入ることになっている。僕も過去何度か彼に仕事を依頼した。その報酬は時として法外な値段になることもあるが，驚異的な仕事の早さと正確さには，それ以上の価値があると言っても過言ではない。

ご存知の通り，シャイダクの製作はまさに時間との戦いだった。効果ルーチンを任されていた僕は焦った。このままではサウンドが単調になってしまう…。そうだ，彼がいた。渋谷道玄に依頼しよう高額な報酬でも背に腹は代えられない。やもたてもたまらず，僕は渋谷駅に走った。

期待通り彼はきっちり仕事を遂行してくれた。全てが予想通りだった。ただ一つ，彼が1円の報酬も要求しなかったことを除けば…。

シャイダクも一応の完成を見，だいぶ落ち着いた頃，僕は，とあるゲームをしていてあることに気づいた。シャイダクに効果音が似ている。いやよく聞くと微妙に違うのだが，全体の雰囲気が実によく似ていたのだ。もしや…。僕は，地獄の特訓の末にエンディングをむかえた。そして，そのスタッフロールの中に，あの名前を見つけたのだった。

DOGEN SHIBUYA

まさか！胸騒ぎがした。大急ぎで渋谷駅に駆けつけた僕を待ち受けていたのは，伝言板に書かれた彼の文字だった。それは，達筆かつ大迷惑な極太草書きで，こう書かれてあった。

旅に出る
渋谷道玄

それ以来，僕は彼の姿を見ていない。

（文・田口泰宏）

【BEメガ質問箱】ゲームギアの画面って少々見にくいですけど、携帯テレビとして使うには便利ですよね。で、考えたんですけど、このゲームギアの画面をメガドラのモニター画面として使うことってできるんでしょうか？家の中でそんなことするヤツはいないかもしれませんけど、野外でメガドラをするには、けっこういいアイデアだと思います。どうか教えてください。（東京都・サイドン）

4コマまんが劇場MDくん

愛知県
POO!
(16)

うーむ、確かに最近ハード上の限界がメガドラにも見えかくれし出したかもしれんなぁ。ここはひとつジョイタップみたいなのを作ってほしいよねぇ。セガさん。

愛知県・坂隆弘(22)

ううっ、かわいそうなMDくん。だけど、MEGA-CDはメガドラ本体がついていないと、まるで使うことができないんだから、そんなに弱気になるなよ。がんばれ。

びーぷるランドへの投稿は……

論	このコーナーは、毎回特定のテーマを決めて、それについてみんなで話し合おう、というコーナーです。ちなみにテーマの分野は問いません(メインはゲーム)。 また、これをテーマにしてほしい!という要望がありましたら、ハガキに書いて送ってください。 ●11月号のテーマは「アウトラン」発売を記念してメガドラの移植ゲームについてです。メガドラへの移植作品に関する対しみなさんの意見や要望などをお聞かせください。
ゲーム言いたい放題	メガドラのソフトをプレイしてみた感想や意見をなるべくコンパクトに書いて送ってください。できたら新作ソフトのほうがいいなぁ。
ギョーカイに言いたい!	ゲーム業界のメーカーやライター、デザイナーやプログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったら、ド〜ンと言っちゃえ!のコーナーだよ。
ピンピントーク	ゲームに限らず、あなたのまわりであった面白いこと、何か気づいたことがあったら、遠慮せずにハガキに書いて送ってね。
BE・メガ質問箱	ゲームのことやサードパティさんに対することなど、ふだん疑問に思うことを聞きたいっていう人のためのコーナーだよ。みんなの疑問には『BE・メガ』がその筋の人に聞いて答えてあげるから、ドンドン送ってきてね。
いちゃもん言いたい放題	君らがヒジョーに頭にきたゲームやメーカーさんなんかに、3〜4行で怒りの意見をぶちまける超過激なコーナーだ。ふだん言えないようなことも、ここでなら載せられるぞ。
イラスト	ハガキに黒ペン(鉛筆やカラーは不可)で描いてね。 四コマまんが「MDくん」も募集中だぞ(こっちのほうは痛烈な風刺を期待してるぞ)。 なお、〝びーぷるランド〟採用者全員の中から抽選で ●お好みのソフト……1名 ●図書券1000円分……3名を差し上げています。 発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

あてさき
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク(株)『BEEP! メガドライブ』編集部(○○○○コーナー)係まで
*住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

8月号のゴメンナサイ

OUCH!

●P.100で「アルスラール戦記」とあったのは「アルスラーン戦記」の間違いでした。
●P.120の裏技でテストラン観戦はBボタン+右スタートでした。

7月号プレゼント 当選者発表

①マーベルランド(5名)
広島県・藤田雄三、神奈川県・井藤武志、神奈川県・宮下哲幸
東京都・岡部直樹、埼玉県・三浦貴之

②アドバンスド大戦略(5名)
愛媛県・門屋宏、青森県・宮地陵太、山形県・山本哲郎
岡山県・岩田義満、福岡県・沢井賢治

③ファステスト・ワン(5名)
大阪府・柿追誠人、広島県・石井猛、三重県・小玉和行
岡山県・三上貞彦、栃木県・小池忠和

④スーパーエアウルフ(6名)
京都府・黒田勝也、東京都・小平覚、東京都・鈴木俊哉
大阪府・吉野智之、東京都・佐藤拓、岡山県・池田悟

⑤琉球(3名)
群馬県・大沢勉、高知県・下茅賢二、秋田県・金子忠勝

⑥紫禁城(3名)
兵庫県・登雄三、東京都・石黒美香、神奈川県・島村雄二

⑦テクノソフトCD(20名)
愛知県・伊藤雄介、大分県・佐々木明彦、富山県・柴田久之
北海道・玉江仁一、茨城県・宮原寛人、大阪府・鈴木康光、北海道・成田徹、福岡県・西森太一
群馬県・吉田勝弥、新潟県・富井和義、埼玉県・跡部武浩
東京都・田中嗣憲、京都府・飯田直樹、神奈川県・吉田哲矢
神奈川県・西野裕、奈良県・芝浦大志、東京都・米内雅弘、
島根県・安達正文、神奈川県・川合雄二、三重県・中辻美貴夫

⑧ウルフチームグッズ(10名)
北海道・阿部能成、神奈川県・雨宮浩、埼玉県・平川誠一
神奈川県・田村花子、高知県・川口秀記、山形県・小野由直
神奈川県・上沼克臣、秋田県・伊藤恒平、滋賀県・杉島衛、福井県・松平正治

⑨スーパーバレーボールテレカ(3名)
埼玉県・妹尾祥成、東京都・古本建、山形県・菅原清彦

★今月号びーぷるランド採用者プレゼント
(ソフト1名)
大阪府・月山智之
(図書券1000円分:3名)
愛知県・伊藤剛、熊本県・豊永展輔、兵庫県・池野大悟

★7月号読者レースプレゼント
(ジェネシス版ポピュラスとお好みソフト1本のセット):5名
北海道・佐藤明、青森県・三浦準也、愛媛県・江田敏広、岐阜県・望月知治、神奈川県・神野康江

【BEメガ質問箱】(左のページの回答)GGをメガドラのモニターとして使うためには、ビデオコードを延長するためのプラグ(安いものなら500円ぐらい)が必要なんだ。これでメガドラのビデオ出力端子とGGのAVケーブルを直接つなげば、お望みどおりモニターとして使用できるってわけ。プラグはたいていのオーディオショップで扱っているはずだから、探してみてね。

ゲ◇ー◇ム◇音◇楽

その業界のようなもの Part1

by メカノKass（注0）

ゲーム音楽業界の現場で起こっている有象無象の怪現象に現役バリバリのクリエイターがスポットを当て、立ちこめる霧を吹き払う……つもり！

ジャパンテクノロジー（注1）と愛すべき妥協の産物である我が国の音楽制作は、近年ますますもってその状況を悪化させ、中でもコンピューターゲームにおけるニューメディア（注2）産音楽産業（あえてこういってみよう）は、かつて類を見ないほど安物のポルノビデオ（注3）の挿入曲と酷似していたりもする。

おこども様　「メガドライブユーザーもおちおちしてらんないよな」

神の声　「TMN（注4）やB'zあたりの予備軍には、明日は我が身というような」

ニワトリ・タマゴのように繰り返される、その悪劣なる所行。

音　「ガガーン！」

ある男　「怒……No9」

ようやく状況を察知した、当局のいいかげんな情報。

DATA　諸悪の根元様ソノ1……マルチープ音源

「これ1台で」と呪文を唱えつつ貧乏なミュージちゃんにとりつき、俗にいうプリセット病(注5）を引き起こさせ大脳を溶解させるにいたるまでにいたる。

DATA　諸悪の根元様ソノ2……事務機シーケンサ

数値恐怖症にしたあげくにグループレス・クオンタイズマニア（注6）にまでさせ、あにはからんや楽器も弾けないほどの骨抜きミュージちゃんにしてしまう。

DATA　諸悪の根元様ソノ3……そのようなラジカセ

得意の八方美人でミュージちゃんに取り入り、さもしい音色と極端な低音装置を駆使して、いつのまにか恐怖のドンシャリ野郎（注7）にしてしまう。

以上、警告!!

しかし当然はびこる極悪。

泣き叫ぶミュージシャン「GWAooow……」

そしてとまどうペリカン。

転移・進行を懸念した

私＝KASS（自己紹介）

メカノ・アソシエイツ（注8）なるを

設立≦維持≦躍進

仕事（注9）を通して見た業界現場の病状、苦しむミュージちゃんの声を告知予定!!

音　「D#、F#、A、D」……不穏にそして穏やかに」

注0　メカノKass……
後術のメカノ・アソシエイツの御教祖、作曲家、ギター弾き。いたって健康、愛猫あり、最近はワープロも打つ。

注1　ジャパンテクノロジーと愛すべき……
NASA、ルーカスフィルム、ドクターモローなどより劣るとされている、我が国自慢の種。

注2　ニューメディア……
ほとんどコピー化しているが、いまだ実態がつかめない産業。おねえちゃんたちには「オタクの巣窟」とされている。

注3　安物ポルノビデオ……
総制作費1,000万円以下のビデオの中でも、もっとも実価値をもつ。全国的にビデオデッキを普及させた功績は大きい。

注4　TMN……
「ティーエムネットワーク」と発音する。決して新手の通信会社ではないが、知らない人は気にするほどのものではない。

注5　プリセット病……
CDプレイヤーかカラオケマシンのように、シンセサイザーを音の出る機械としてしか認識できない病気。

注6　グルーヴレス・クオンタイズマニア……
リズムを感じることを拒絶した段階で入っていける迷宮の世界を極めた人々。

注7　恐怖のドンシャリ野郎にしてしまう……
やたらにかん高い音と裏腹に腹に響く低音だけをこよなく愛する人。こいつの車だけには乗りたくない。

注8　メカノ・アソシエイツなるを……
日夜マルチメディアクリエイターを目指している病床のミュージシャンたちとリハビリテーションを行う秘密機関。

注9　仕事……
音楽企画制作の会社ゆえ、CD、ゲーム、CM、ビデオなんでもござれの活躍を展開中。メガドライブのゲーム「アリシア　ドラグーン」「天下布武」、CD「アルシャーク」ビデオ「孔雀王3」など制作進行中。こうご期待!!

アーケードゲームがTVゲーム感覚で
✽楽しめちゃう✽
「COMBO AV」

ゲーム基板を扱って10年になるキョーワインターナショナル。今回「COMBO AV」というコントローラを発売して、ゲーム基板のブームを呼び起こそうとしているのだ。

ゲーム基板をマニアから一般ユーザーに

ゲームを追い求めたマニアの行く着く先はゲーム基板であった。ゲームセンターでは飽き足らず、アーケードゲームをいつでも、そして何時間でも家で楽しもうというのである。たしかに、メガドライブの登場でセガなどのアーケードから移植作が手軽に楽しめるようになり、ゲーム基板も少し影が薄くなってしまったかもしれない。だが、そこはそれ本物の魅力をもつゲーム基板が消滅したわけではないのだ。

キョーワインターナショナルは、ゲーム基板用コントローラとして「COMBO AV」を発売した。マニアのものとなっていたゲーム基板を一般のゲームユーザーにも楽しんでもらおうというのだ。

誰でも作れるキットもあるよ

家庭用ゲームはカセットを差しこむだけ。「COMBO AV」も接続は簡単。だが、昔からのマニアやゲーム機のしくみを知りたいという人のために、「COMBO AV」ではキットも用意されているのだ。といっても、ちょっとした道具を使って組み立てるだけ。価格もそれだけ安い。安価でアーケード版ができて、ハードの知識も学べる、いわゆる一石三鳥だ。

出来上がったらゲーム基板とＴＶに接続するだけ。これでアーケード版が楽しめる。

これだけあればいいんだ

キットの場合は自分で組み立てられる。わからなくなったら、購入したお店の人に聞いてみよう。ゲームがプレイできると思えば……。ドライバー、ペンチ、半田ゴテを持ち、さあ始めよう。

組み立て説明書どおりに組み立て、さあ完成だ。ゲームができるぞ。

配線がうまくいっているかどうかがチェックできるのだ。

ゲーセンの雰囲気がたまらない

ゲーム基板を持っている人はもちろん、基板をもっていない人でも、「COMBO AV」と基板をセットで買えば、なんと今使っている家庭用テレビでアーケード版のゲームができるんだ。人気があるアーケードゲームの基板も当然、各種セットで買えるようになっているそうだ。

メガドライブでも、きれいなグラフィックや臨場感あふれるサウンドが楽しめる。しかし、メガドライブでは満足できない人も大勢いるはずだ。そんな人はぜひ「COMBO AV」を試してみてほしい。「ゲーセンの雰囲気がたまらない」という人に応えてくれるこの「COMBO AV」で、ゲーセンの雰囲気を家庭用テレビで実現しようではないか。できれば自分で作ったコントローラでね!?

キョーワインターナショナルの鈴木社長から

「COMBO AV」でハードを理解しよう

最近、家庭用ゲームの普及によって、ゲーム基板の接続はおろか、乾電池の交換さえもできない子供がいるという話を聞いたことあるんですが。そこで、今回「COMBO AV」の発売にあたってキットを用意したんです。マニュアルとしてビデオに今人気の女子プロレスラー、キューティー鈴木を採用して、「誰でも作れるんだぞ」というのを強調したかったんです。

今回「COMBO AV」で、ユーザーに少しでもハードの知識を理解してもらいたいと思っています。また、併せて作った「ビデオゲームヒストリー」は、業界初の詳細リストだと思うのです。今後もこういうものを作っていきたいと思っています。

こんなもの付いているんだよ～

実は、「COMBO AV」にはオマケが付いてくる。キューティー鈴木の「いっしょにしようよCOMBO AV」と「ビデオゲームヒストリー」の2つだ。特に「ビデオゲームヒストリー」は全ビデゲーのリストなんだ。

キューティー鈴木のビデオとビデゲーリストが付いているんだ。

話題のニューディスクを骨まで紹介します

MEGA-CD PRESS

天下布武／LUNAR／アーネスト・エバンス／精霊神世紀フェイエリア／アイル／ダークウィザード　蘇りし闇の魔導士／聖魔伝説　3×3EYES／ノスタルジア／デトネイター・オーガン／その他

天下布武

ゲームアーツ／今秋発売予定／価格未定／SLG／CD-ROM

戦国時代の人間臭さをそのまま蘇らせる

MEGA-CD本体と同時発売予定の「天下布武」は、武将をユニットではなく人間として捉えている。この人間らしさが特徴なのだ。

システムに潰されないこだわりが満載

とにもかくにもMEGA-CD、いままでのメガドライブのカートリッジから想像できないほどのデータを入れることが可能である。「天下布武」も企画当時は、8メガカートリッジで武将総数400名というぐあいだった。しかし、MEGA-CDに仕様変更されてからは3倍の1200名もの武将が採用され、それぞれすべてに個人グラフィックが用意されることになった。当たり前だが、一人一人の顔が完璧に特徴づけられているため、同じ顔をしたグラフィックの武将を集めて楽しむなんてことはできなくなっている。さらに、1200人の登場武将すべてに家紋が用意されているそうだ。これには人形の久月もびっくりだが、自分の家の家紋を調べておくと、同じ家紋を見つけたときに自分の家系がわかって感謝感激なのではなかろうか。もちろん、充実しているのは武将だけではない。総城数は128、総戦場数も128、そして総国数は52にものぼる。実は、デモ画面や音関係を除いたゲーム本体だけで、約30メガ相当を費やしているのだ。データだけとってもいままでのシミュレーションと比較の対象にならないだろう。

そしてオープニングやエンディングなどのデモ関係だが、ゲームアーツならではの技術を使った実写動画が採用されている。元になるのはTVドラマ。このビデオから迫力のある合戦シーンなどを選んで編集し、使いたいコマを1枚ずつ取り出して独自の変換ツールにかけている。動画枚数は3000枚におよぶそうで、苦労が忍ばれる。遊ぶ側には、実写動画ばかりに目がいってしまい、こんな製作側の苦労など微塵(みじん)も感じないだろう。でも、遊ぶ側に製作側の苦労をわからせるゲームより、そんなことを感じさせずに楽しく遊ばせてくれるゲームのほうが、ありがたいものだ。こんなことからも「天下布武」には期待だ。

こんなビジュアルがゲームを盛り立てる。気分はもう戦国時代だ。

"天下布武"ってどういう意味？

「天下布武」という言葉を直訳すれば、「天下に武を敷(し)く（布く）」となる。すなわち、天下を武力制圧するということだ。この言葉は織田信長が、美濃を治めた頃から使うようになった。しかし、当時の武将でこんな言葉を使うものはおらず、信長の野心というか、先見がうかがえるところだろう。実は「天下布武」の文字が入った判まで存在するのだ。

これが「天下布武」の文字が入った判。本物ではなく、土産物屋で売ってるものだ。

ヒューマンファクターによる人間ドラマが…

「天下布武」の最大の特徴といえば、やはりヒューマンファクター採用による人間ドラマだろう。わかりやすくいうと、いままでのシミュレーションゲームのように武将を単なるコマやユニットとしてあつかわず、一人の人間としてあつかってやらないと、寝返りや謀反を起こされてしまうということだ。

武将は、身分が〝一門衆〟、〝重臣〟、〝武将〟、〝降伏大名〟に分かれている。〝一門衆〟とは、大名の子供や親戚などの血の繋がりがある武将のことで、織田信長でたとえるなら信広、秀信、信雄などである。〝重臣〟は、武将の中からプレイヤーである大名が任命するもので、最高14人まで任命できる。

〝降伏大名〟とは、強力な大名からの脅迫に屈し、その大名に服従するようになった大名のこと。今川家に人質を送らされた松平家などがその例だ。ちなみに降伏大名の下にも重臣が存在する。こうやって巨大な軍団が構成されていくのだ。

しかし、各武将ごとに思考してるため、軍団が大きくなると寝返りや謀反が増えてくる。人間としてあつかわないとマズイということだ。

武田信玄　軍団一覧　7軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
武田信玄	230	大名	－	21	－	1	
武田信繁	30	重臣	23	6	24	1	
飯富虎昌	10	重臣	10	11	33	1	
穴山信友	15	重臣	14	10	20	1	
原虎胤	05	重臣	12	15	25	1	
小幡虎盛	20	重臣	18	16	17	1	
真田幸隆	35	重臣	11	16	46	1	

能力の低い大名に忠義をつくそうなんて武将はいない。それは現代でも同じだ。

活躍した武将はそれなりのあつかいをしないと忠誠心が下がる。ケチは身を滅ぼすらしい。

敵国の忠誠心が低い武将は、寝返り工作で自分の配下にしよう。能力が高ければ文句なし。

敵の敵は味方となる。贈り物で機嫌をうかがい、外交関係を有利な立場にもっていこう。

天候の変化が肌で感じられるようなリアルな光景

野戦のときには、天候や時間によってグラフィックが刻々と変化する　雪が降ったりすればあたり一面雪化粧となり、戦うことも忘れて見とれてしまうだろう　時間の変化も厳密に計算し、季節による日照時間の変化まで取り入れられているのだから、細かいったらありゃしない　そして、天候や時間によって、敵の軍勢が見えたり見えなかったりと、条件までもが変わってくる　見て納得し、戦って納得するという寸法だ　さらに、水上で船を使った戦闘を繰り広げる水軍戦もあるそうだが、このときも天候と時間の変化で多彩な風景を演出してくれるだろう　楽しみなところだ

小雨［夜］

小雪［昼］

霧［昼］

大雨［夕方］

大雪［夜］

陣形

陣形は全部で９種類　ここまで網羅してあるのには脱帽ものだが、この中から３種類程度を自分の戦法として使いこなすといいだろう　９種類の中に上杉謙信が考案した（定かではない）という車懸の陣が見あたらない　だが、これだけそろっていれば十分というものだ　ゴチャゴチャいうヒマがあったらとっとと戦え

魚鱗の陣
中央部を敵に対して最も近く進出させたもの。守りを重視した布陣だ。

鶴翼の陣
中央部が最も後方にあり、敵兵を中に取りこめようとする陣形である。

鋒矢の陣
小勢をもって大勢に向かうときの陣形で、足軽を鋒先のように立てる。

衡軛の陣
一備えずつ突入する形だが、陣形は雁行と似る。小勢を大勢に見せる。

方円の陣
八方の敵に備えるため、八方面とも称された。黄帝の立てた陣法である。

雁行右の陣
雁が群れて飛ぶ列のように斜めに並んで組んだ陣形である。小勢用だ。

雁行左の陣
左右の違いは、敵の陣形を見て決めよう。地形にも影響されるので注意。

偃月右の陣
弦月、半月の形をした陣形。これも左右が用意されている。芸が細かい。

偃月左の陣
ほとんど左右対称の陣形だ。日本人の規律の正しさがうかがえるだろう。

軍勢それぞれに特徴がある変化に富んだ戦闘

戦闘は、いままでのシミュレーションにありそうでなかった要素が満載されている。

戦場での戦いは、HEX戦で行われる。ただし、部隊をかわりばんこに同じ数だけ移動させるのではない。一回のターンで動かせる部隊の数がいつも決まってないのだ。ということは、全部隊が動かせるときもあれば、たった1つの部隊しか動かせないときもある。戦略的に見て、不確定要素の強い戦国時代の合戦に近づいたといえるだろう。

そして、軍勢は〝足軽〞、〝騎馬〞、〝鉄砲〞の3種類に分けられ、そのそれぞれに特徴づけがなされているのだ。もちろん〝騎馬〞は〝鉄砲〞に弱いなどと、相性があるのは当たり前。たとえば、騎馬部隊だが、いままでのゲームでは移動力の高い足軽よりは強いユニットと性格づけられていた。だが、「天下布武」ではこれに軍勢の突進力が加味されている。小数の部隊でも突進力があれば部隊以上のダメージを敵に与えられるというワケで、RPGの世界でいうクリティカルヒットのようなものだ。だから騎馬が突っこんで来たときに鉄砲部隊が撃ち漏らしたりすると予想以上の被害を被ることになる。このような各部隊がそれぞれ必要な存在となるだろう。武力の高い武将に兵士と鉄砲をたくさん買い与えれば簡単に平定できる、という底の浅いことにならないワケだ。

ところで、今までのゲームの籠城(ろうじょう)戦というのは、一度攻めこんで攻め切れなかったら自分の領地に戻らなければいけなかった。プレイしてて納得がいかなかった人も多いハズだ。しかし「天下布武」は、数年にもわたる籠城や包囲ができる。忠実に則した籠城戦も可能になったのだ。

とにかく、今までのシミュレーションゲームに対する不満がいくつも解消されている。発売が待ち遠しいよ。ホント。

甲斐では鉄砲より馬が集めやすい。同様に河内では鉄砲が集めやすくなっている。部隊に特徴が出やすいらしい。

こんなぐあいに自分の移動できる範囲が表示される。わかりやすいの一言だ。

城の普請をして、いざというときの籠城戦に備えるのだ。備えろったら備えろ。

これが甲斐の国の全体図。構図としては「天下統一」に似ている。ちょっとだけど。

騎馬軍団の威力をとくと味わえ!

おりゃーあ!!

ゲームアーツには膨大な資料がうなっている

なにしろCD-ROMである。データが多すぎて困ることはない。でも、データをたくさん入れるには、それ以上の資料を集めなければならないのだ。その苦労の結果、ゲームアーツには書店に並んでる書籍はもちろん、どこから拾ってきたかわからんが、やたらに詳しい史実が書いてある書物などが集結している。これらをすべて読みつくせばあなたも明日から歴史学者になれる、なんてほどの資料の山だが、ここからさらに必要な項目を探さなければいけない。まったくたいへんの一言なのだ。そして、戦場の地形を調べるために国土地理院発行の5万分の1の地図を買い集めたそうだ。ここでも現在の地形と違ってる埋め立て地区などを判別するのに苦労したらしい。とにもかくにもご苦労様でした。

国会図書館にもひけを取らないと思われる。うむ。

地図を参考にして戦場を作っていく。自分の近所と感激するだろうな。

これが完成した戦場の地図だ。関ヶ原はこのような感じになる。やるね。

LUNAR THE SILVER STAR

ゲームアーツ／今秋発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

カートリッジではできないRPGの世界

MEGA-CD本体と同時発売の予定RPG「LUNAR」まるで、連続アニメを見ているような面白さがウリだ。

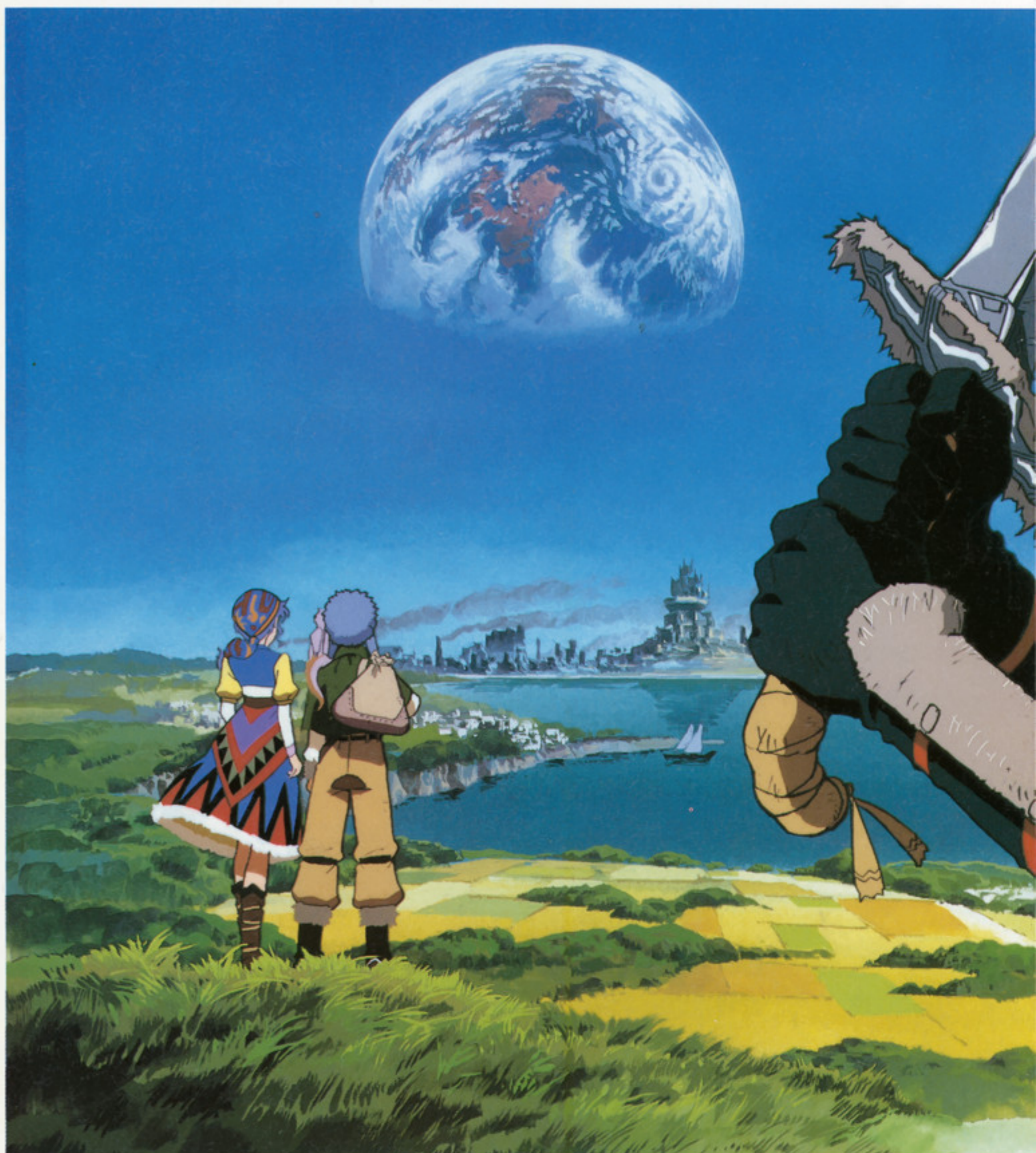
LUNAR
THE SILVER STAR

「LUNAR」の物語は、静かな山間の開拓農民の村、ブルグから始まる。折しもブルグには遅い春が訪れ、人々は年に一度の“女神の祭り”の準備に湧いていた。

黒い髪に緑色の瞳をもつ少年アレス。彼は琴の名手だ。幼なじみのルーナといっしょに村はずれの泉で村祭りに奉納する歌の練習に余念がない。

でも、アレスは村の英雄ドラゴン・マスター・ダインを尊敬し、彼のような冒険にひそかな憧れをいだいていた。なんといってもダインは、かつて世界を救った四英雄の１人であり、魔法世界の象徴であるドラゴンを繰る竜騎士なのだから……。

いつものようにダインの墓参りをしていたアレスは友達のラムスに出会う。ラムスは村長の息子のくせに村人からは怠け者の大ぼら吹きと嫌われている。彼は大金を手に入れ、狭い村から抜け出して大金持ちになる夢をもっていた。ラムスは、アレスを白竜の洞窟へ誘う。そこにはダイヤが転がっているというのだ。だが、洞窟にはモンスターが住みついているし、今まで、洞窟に入った村の人間で生きて出た者はいない。唯一の例外はその昔、ダインがアレスと同じくらいの歳に洞窟に入り、生きて帰ってきたぐらいのものだ。アレスはダイヤには興味がなかったが、かつてダインが挑戦した洞窟に自分も挑戦してみたいという気持ちと、ダインの駆っていたドラゴン、白竜に会いたいという想いを抑えられなかった。ルーナは、そんな彼の気持ちを見抜き危ないことをしないように頼むのだがアレスの決意は固かった。そんなアレスを心配してルーナは自分も冒険に加わるといいアレスを驚かす。

そして、アレスは家の納屋からボロボロの武具を見つけると３人で白竜の洞窟へと向かうのだった。

ゲームもさるものながらとにかくスタッフが窪岡俊之氏に重馬　敬氏と豪華絢爛雨あられ

MEGA-CD初のRPG「LUNAR」は、登場人物のキャラクター性と物語性を重要視した、まるで、連続アニメを見ているような面白さがセールスポイントだ。そのためにわざわざ、アニメフィルムの製作工程をコンピュータに置き換えた仕組みのアニメーション製作ツールなるものをゲームアーツ自ら作ってしまったのだ。このツールで作られたアニメーションが、ゲーム中の節目、節目のイベントにバキバキ入るらしい。でも、そこはRPG、ストーリーがわかっちゃうため、まだ紹介できないが、我慢しながら期待しよう。

そうそう、「LUNAR」はとにかく製作スタッフが豪華なのだ。キャラクターデザインは、「不思議の海のナディア」の作画監督の窪岡俊之氏が担当している。今回は、イメージイラストや主要キャラクターのイラストが入手できたので、それを堪能していただきたい。またシナリオは、デモシーンの原画は鈴木俊二氏が映画「サイレントメビウス」の重馬敬氏が担当している。さらに詳細がわかる来月を待っててほしい。

なんで僕が　こんな田舎で
待ちぼうけしなければ
いけないんだよ　まったく

これが街の風景だ。田舎町の匂いがプンプンするぞ。文字が大きくて読みやすいよね。いいぞ。

そうだ！　その猫と交換しよう
ナベに入れる肉がないんじゃよ
ヒッヒッヒッ‥‥

いっ?ナルは猫じゃないってば。じゃあ何って聞かれてもわからないけど。なんだろう。うーむ。

LUNAR IMAGE ILLUST
PRESENTED BY TOSHIYUKI KUBOOKA

SO CUTY! 窪岡キャラ

アレス

この物語の主人公で、竪琴のうまい15歳。少々優柔不断な面はあるが、物事をあるがままに受け止める柔軟な心をもつ明るい少年だ。最後のドラゴンマスターであるダインに憧れている。幼なじみのルーナを好きなのだが、何事にも積極的な彼女に少々苦手意識をもつ。

ルーナ

アレスの幼なじみ。歌がとてもうまい。彼女の歌は人の心を和ませモンスターをよせつけない強い魔法の力がある。空に浮かぶ青い星にロマンチックな幻想を抱いている。

ラムス

村長の息子で、アレスの友達。アレスよりも少し年上で、目はしが利き、頭の回転も早い。狭い村の中でうまく立ち回って小金を貯めているが、村での評判はそれほどよくない。欲は人一倍強いが、勇気はあまりない。アレスの冒険のきっかけになる白竜の洞窟に誘う。

ナル

アレスとルーナにいつもくっついている羽根の生えた子猫のような生物。アレスやルーナとは、幼いころより兄弟のように育てられた。思いっきり口が悪く、アレスとはケンカ友達なのだ。戦闘には参加しない。

RPGでは前代未聞の乱闘(!?)バトル

戦闘シーンはくんずほぐれずのリアルな戦闘画面になる。コマンド入力方式だが、設定さえしておけば、AIを使ったおまかせモードのファジーオートコマンドが使える。楽だよ。

細かい指示を出したいときは、リアルタイムでコマンドが入力できるので何の心配もいらないだろう。見て楽しむがよい。

RPGにはつきものの魔法も多種多彩だ。ゴチャゴチャ戦っているときの魔法は、画面上に強烈なインパクトを与えるぞ。

アーネスト・エバンス

ウルフチーム／11月発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

闘う考古学の冒険活劇！

古代遺跡に眠る呪術書をめぐって、アーネスト・エバンスと邪神教団が激突する！　アクション映画張りの迫力が味わえるぞ。

無台は1926年、世界に名を轟かせている探検家アーネスト・エバンスは、アメリカ大統領クーリッジに極秘に呼び出され、遥かペルーの古代遺跡の奥深くに隠されたいにしえの呪術書〝ネクロノミコン〟の発見回収を依頼された……というのが「アーネスト・エバンス」の導入部分だ。プレイヤーはアーネストを操作し、数々の難関を突破していくのだ。

以前から述べてきたことだけど、このゲームのウリのひとつに、多関節キャラの存在がある。主人公と一部の敵キャラがそうだが、その動きは自然というより、生々しいといったほうが当てはまる。飛んだり走ったり転んだりする様子は、まさに生命が宿っているかのようだ。パターンも豊富で、操作もかなり融通が効くようになっているのも嬉しい。このゲームは〝ウルフチームのCD-ROM第1弾ソフト〟としてだけでなく、純粋にアクションゲームとしての魅力をもっているぞ。

さらにこのゲームで注目すべき点は、CD-ROMの大容量を生かしたビジュアルシーンだ。MEGA-CDではデータの読み込みによるラグタイムのカットが行えるので、テンポの良いビジュアルシーンが期待できるぞ。原動画を手掛けるのも有名なアニメプロダクションなので、ゲーム全体のクオリティーがグッとアップすることは間違いないだろう。ビジュアルシーンで登場する声優陣も、現段階ではまだ発表できないけど、かなり豪華な顔ぶれになることは確実。アニメファンや日本語吹替えの洋画ファン(いるのかな？)は要チェックだ。

何かと話題性いっぱいの「アーネスト・エバンス」。発売日はMEGA-CDと同時発売という事なので、一緒に買うのもいいかもね。

数々の冒険の舞台をご覧あれ！

そこらへんのヤワな主人公とはひと味違う
アーネスト・エバンス(35歳・男)の雄姿

自称探検家のトレジャーハンターで、古代の遺跡や文化に強い執着心を示し、過去数十回にもわたるトレジャーハントを試み、その半数以上を成功させた強者こそ、我らがアーネスト・エバンスだ。そのずば抜けた運動神経をゲーム画面で惜しみなく発揮してくれるぞ。

利用できるものは

普段は敵を攻撃する道具のムチだが、フックなどにひっかけることもできるのだ。

何でも利用する

というわけで、フックにかかったムチにぶらさがってみた。ここで反動をつけると大ジャンプも可。

ゴロゴロもできる

しゃがんでいる状態でジャンプボタンを押すと前転する。瞬間的に弾などを回避したいときにドーゾ。

ワリとしぶとい

しまった、足を滑らせた……と思っても、ある程度までなら耐えられる。パッド操作とジャンプボタンの連打で復帰しよう。

いくら勇者といえども彼も人間……
死ぬときは死んじゃう

ああ無常……

3人の仲間うち、ひとりでもライフが0になゆとゲームオーバー。できればこんな惨めな姿は見たくないね。

精霊神世紀フェイエリア

ウルフチーム／12月発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

地形がじっとしていないRPG?!

最初に断っておくが、このゲームをパッと見で判断してはいけない。実際に動いている画面を見たら、目が点になるくらい驚くぞ！

まずはストーリーの導入部を紹介しよう。

——かつては精霊が自然の秩序を護っていた世界、フェイエリア。その世界の一大陸にあるエルディン王国の王子は、15歳の誕生日を迎えた。王族の古くからのならわしに従い、王子は王家の神殿に紋章を取りに行かなければならない。王子はお供を連れて神殿へと向かったが……？

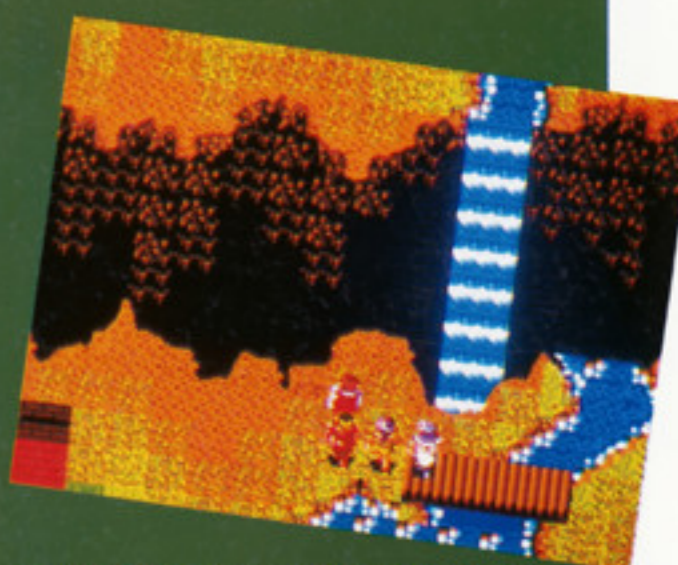
この「精霊神世紀フェイエリア」を簡単に説明するならば、〝スタンダードなスタイルながら、MEGA-CDの機能を生かした派手な演出が盛り込まれているRPG〟といったところだろう。イベントごとのアニメーションビジュアルの質の高さはもちろんだが、最も注目すべき点は、イベントをクリアするたびに変化する地形だ。地割れが起こったり（右カコミ参照)、沖にあった島が徐々に近づいたりと、今までのゲームでは考えられなかった大がかりな地形の変化が、CD-ROMによって実現可能になったのだ。これはゲームを進めていくうえで、かなり刺激的な要素になるぞ。

演出面だけでなく、RPGにはつきものの戦闘シーンにも力が入っている。戦闘はコマンド入力方式だが、〝見せる〟といった演出をかなり重視している。たとえば戦闘中に敵キャラが拡大、縮少したり、ダメージによってモンスターの表情が変わるなど、マンネリになりがちな戦闘シーンをうまく処理しているのだ。次号ではもっと詳しく紹介するぞ。

カメラがとらえた決定的瞬間

大自然の驚威！ 引き裂かれた大地

⬆突然画面が激しく揺れたかと思うと、足元から轟音が鳴り響く。こ、これはまさしく天変地異の前触れだ！

⬇おお、目の前の地面に亀裂が！ 川は分断され、土砂は奈落の底へと消えていく。町の中でこんなことが起きるなんて！

⬆もはや町の向こう側には行けなくなってしまった。茫然自失のパーティー。

コマンド画面にはシンボルマークがついているのでとっても便利。

フィールド上でのワンダリングモンスターとの遭遇率は高くないらしい。快適なプレー感覚重視の作りが嬉しい。

行く先に待ちかまえているのは宝か怪物か……？

MONSTER

こんなヤツらがプレイヤーに襲いかかる

ビロンとした触手が愛らしい……わけないか。どーみてもザコキャラだが実際は？

鎧で身を固めたナイト。はたして彼はどういう目的で主人公に襲いかかるのだろう？

ダークウィザード —蘇りし闇の魔導士—

セガ／来年1月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

セガのMEGA-CD RPGはマルチシナリオ

「ダークウィザード」はファイナルファンタジーシリーズの寺田憲史さんがシナリオ監修なのだ。今回、寺田さんにインタビューを試みた。

シナリオ監修の 寺田憲史さんに聞く

寺田憲史さんのプロフィール

寺田憲史（てらだ・けんじ）1952年7月11日東京生まれ。日活の助監督や、ファッションショーの演出助手をきっかけに、CM、アニメ番組の絵コンテ、演出を行い、日本テレビ制作の新「鉄腕アトム」で文芸担当として参加。以後、脚本家としてデビュー。「キン肉マン」「きまぐれオレンジ・ロード」など数々のアニメ、ビデオなどの脚本を手掛ける。小説では「魔導霊士伝／朱鬼シオン①」（KKベストセラーズ）を、さらに6月から「朱鬼シオン②」も発売。ゲームファンにとってはファミコンのファイナルファンタジーシリーズⅠ～Ⅲでシナリオを担当したことで有名だ。

「魔導霊士伝／朱鬼シオン②」（サイン入り）。これを抽選で1名にプレゼント。宛先は〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク（株）BEEP!メガドライブ「寺田憲史プレゼント」係まで。

映画やファッションショーも手掛けたことがあるということでとてもキサクな感じの寺田憲史さん

シミュレーションの要素をふんだんに使いCD-ROMならではのRPGに

——寺田さんというとファイナルファンタジーⅠ～Ⅲのイメージが強いのですが、今回シナリオの作成と監修が担当ということで具体的にはどういう作業をやられるんですか？

寺田■セガさんと親密な打ち合わせをしながら、シナリオの制作を行っています。お互いにアイデアをふりしぼって最高のものにしようと思っていますからね。以前から映画の仕事など、企画の仕事をやってきて、特にFFのとき思ったんですけど、ゲーム作りはグループワークなんです。打ち合わせのときに何かひらめくというのが多いんですよ。そのへんのやりとりが面白いですね。

——この企画が動きはじめたのはいつごろですか？

寺田■1年ぐらい前です。また、同時に別の企画も進めていこうと思っていましたけど。

——「ダークウィザード」の世界観やイメージを教えてください。

寺田■シナリオを全部、劇場のアニメにすると15、6時間の内容になると思いますけど。ファイナルファンタジーには負けないものにしたいですね。基本はRPGですがシミュレーション的な感じも取り入れたいと思っています。

ストーリー

遠い昔、光と闇は神となり、火、水、風、土は精霊となり、ある世界が形成した。そこでは都市国家が形成しては消えていった。

そして、ついに統一国家「ペシャワール王国」が誕生した。しかし、この国家もジャムシード王の暗殺により暗黒の時代へ。しかし、それを阻止しようとした竜騎士ヴイアンは、アーリマンから授かったゴッドスレイヤー（光の剣）で、闇の宝珠を封じ、暗黒時代へ導く邪悪なアフラマズダを倒すのであった。

300年が過ぎ、再び暗黒時代への危機が。そしてまた、誰かこの危機を救えるものはいないのか。君はウェンリーク8世の意志を継ぎ、聖王となりヴェロネーゼを倒すために闘うのだ。

ここまでできている「ダークウィザード」のキャラクターイメージ

寺田さんのシナリオ作りとともにキャラクターデザインの作成のほうも順調。イラストの数もCD-ROMだから、ちなみにアニメーションは動画枚数5000枚以上。ごく普通の劇画並みか、それ以上のアニメーションなのだ。

いわゆる人物キャラだ。8人の聖王も着々とできあがりつつあるようだ。

建物や風景に使われるイメージデザイン。中世ふうのイメージが伝わってくる。

ファンタジックなモンスターたち。このキャラがゲームを面白くしてくれるのだ。

聖王のタイプによって何回でも遊べるマルチシナリオが魅力！

――キャラクターやストーリーについてはどうなのでしょうか？

寺田■実際、ストーリーはオーソドックスな中世ものですが、主人公も良い主人公と悪の主人公に分けました。８人の主人公のうち４人は正統派の主人公、そのほかの４人はアウトローの主人公という設定になっています。特にアウトローのほうはかなり思い入れがありますから。

――システムとシナリオとのかねあいはどうなっているのですか？

寺田■いわゆるフォーメーションＲＰＧということでうたえばいいなと思いますけど。戦闘における面白さ、つまり、戦闘性をキャラクターの機能で引き出すようにしました。

――ところで、「ダークウィザード」の名前の由来は？

寺田■「ダークウィザード」はセガさんのほうで、「蘇りし闇の魔導士」は僕が考えました。いくつか候補はあったのですが、やっぱりこれがいいのということで。カタカナじゃなくね。

――今回、聖王という表現を使ったのはどうしてですか？

寺田■国王というと固定観念があるでしょう。聖王というとイメージがいいですから。セガさんといっしょに考えましてね。また、エンディングについても落ちをつけようと、企画者の間で考えていますから楽しみにしてください。

このゲームに登場する聖王8タイプ

属性	善				悪			
性別	男		女		男		女	
職業	王子	魔法使い	戦士	僧侶	戦士	僧侶	王女	魔法使い
キャプション	王子	魔導士	聖騎士	華神官	邪戦士	闇傀儡師	妖帝	妖術師
仮の名前	ウェンリーク9世	アデル	シオン	レナ	サウザー	アモン	ジーナ	イメルダ

ゲームシステム

ＲＰＧといえばやっぱり戦闘シーンがゲームの中心になってくるが、このゲームで採用されているマルチシナリオシステムではなんとプレイヤーが８タイプの国王になれるのだ。そのため、８タイプの国王、それぞれに個別なシナリオを設けられ、共通のシナリオと合わせて８回のゲームが楽しめるのだ。

その聖王８タイプは善・悪の属性、男と女の性別というような大まかなバランスで、それぞれ戦士、僧侶、魔法使いの３タイプが用意されている。例えば、王子なら、攻撃は戦士型で守備は魔法使いというように融通がきくのだ。

買い物については基本的に町で調達するようになっている。また、そのヒントは戦略部分でもらえるのだ。たとえば、他マップへ探索隊を出して、買い物のヒントが聞けるんだ。

最も気になるエンディングに関しても、共通のエンディングと８タイプのエンディングが用意されているのだ。そのほかにシミュレーションゲームの要素も取り入れられている。具体的には守備隊を指定したり、ターンごとの難易度が設定できるなど、本格的シミュレーション並み…!?

「セガの担当者とうまくキャッチボールしています」と寺田さん。

アニメーションの採用やキャラの成長でファンタジーの世界を満喫してほしい

――ゲームと映像の接点が近づいてきたと思うのですが。

寺田■今回もアニメやドラマの部分にかなり入れてますけどね。マルチシナリオで８人分のシナリオがありますから、それだけでも２時間分ぐらい映像としてとられてしまいますから。それを30分から40分にまとめあわせるのに苦労しました。「映像物語」として作りあげたいと思っていますが、いろいろと内容を膨らましても最終的に切っていかなければならないんですよ。だからなかなか作業が進まないんですよ。

――CD-ROMで作ってよかったことは？

寺田■今までは生音は使えなかったわけですが、制約がかなり自由になった。これからもどんどんメディアをミックスして、ゲームとしてよりもおもしろいものがあったらいれちゃってってね。

――メガドラユーザーに一言お願いします。

寺田■純文学を書くわけじゃないんですから、読者がどう感じてくれるか？逆に自分が感じたようにどう書くかだと思うのです。全体の感じからはシリアスだと思うのですよ。メガドラユーザーにはハデにアピールして行きたいです。

これが寺田さん直筆のシナリオ原稿だ！

ファイナルファンタジーIII以来の大作を書くということで意気込みに燃えている寺田さん。インタービューの際にも、ＣＤ-ＲＯＭというものに対する力の入れ具合いが感じられた。シナリオも順調とのこと。

いろいろとこれからだと思いますが、すごいゲームになりそうなだ。これからに期待しよう。

寺田さんが書いたシナリオなのだ。

次回の情報に期待してね

聖魔伝説　3×3EYES

セガ／来年6月発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

3×3=MEGA-RPG！

セガのMEGA-CD、RPG大作第2弾は「聖魔伝説　3×3EYES」だ。不老不死の三只眼吽迦羅（さんじやんうんから）をめぐる冒険が始まる!!

全編通してコミック調！

3×3 EYESといえば、いわずと知れた現在『週刊ヤングマガジン』に連載中の高田裕三氏の人気コミック。今回のMEGA-CD版では、原作のキャラクターの魅力はそのまま打ち出し、また原作を知らないユーザーにも主要キャラの出会いと別れなどをイベントを通して登場キャラの1人1人に物語性をつけ加えプレイヤーの感情移入度を高めいく作りになっている。しかも世界の遺跡を舞台にしたオリジナルのストーリーも用意されているぞ。

こうしたストーリーを盛り上げるMEGA-CDならではの演出に、全編で800カット、動画枚数2,000枚のアニメシーン（肉声入りで30分、声なしで15分の計45分ぐらい）が使われている。

さらにストーリー展開やキャラの魅力をよりいっそうを楽しむために、3×3独自の“仲間コマンド”を採用。このコマンドを使へば仲間どうし会話が可能になるので、これからのクェストについて情報を交換したり、仲間のキャラの性格も強調される。難解な謎解きで行きづまることもさけられキャラへの感情移入度も高まる。まさに一石二鳥だ。

ダンジョンや戦闘も斬新なのだ

MEGA-CDならではの演出は、もちろんイベントのアニメシーンだけじゃない。戦闘シーンのビジュアルも多彩なアニメパターンを使って凝った演出がなされている。サウンドにしてもMEGA-CDの音源を生かしてBGMや効果音もサンプリングばりばりのリアルなものになりそうだ。また戦闘モードにはオートバトルを採用。ありがちな経験値やお金を稼ぐためだけの単調な戦闘を避けられそうだ。

そして3×3の特徴の1つはダンジョン。斜め前から見降ろすおなじみの3Dタイプと真横から見た2Dのサイドビューを組合せた構成になっている。たとえば、ダンジョン内で扉の中に入ったり階段を登ったりすると3Dのマップから2Dのマップに切り替わるといったぐあい。2Dのマップでは方向キーとAボタンでジャンプができる。トラップなどにリアルタイムに対処していくなどアクションゲーム的な要素も取り入れている。目標は、インディ・ジョーンズのような演出とのこと。

現在、6月発売を目指して制作進行中。MEGA-CDでパイと八雲に早く会えるといいね。

絵コンテの制作も順調！

アニメシーンの絵コンテだ。絵コンテひとつとっても劇場アニメなみだ。

これがヤングマガジンで読者公募したモンスター

3×3の魅力の1つは、登場モンスター。主要なモンスターは、原作どおりだか、その他は、すべてヤングマガジン誌上で公募したもの。応募総数5,500もの中から高田裕三氏自ら選んだものが、実際にゲームに登場する。

応募されたモンスターイラストの数々。

しっかり彩色された気合いの入ってるものも多い。

デトネイター・オーガン

ホット・ビィ／12月末発売予定／価格未定／ADV／CD-ROM

OVAとのメディアミックスが冴える!

ホット・ビィMEGA-CD第1作目は、アニメも出るSFアドベンチャーだ。ストーリーにじっくりひたれるコミック形式ADVに期待！

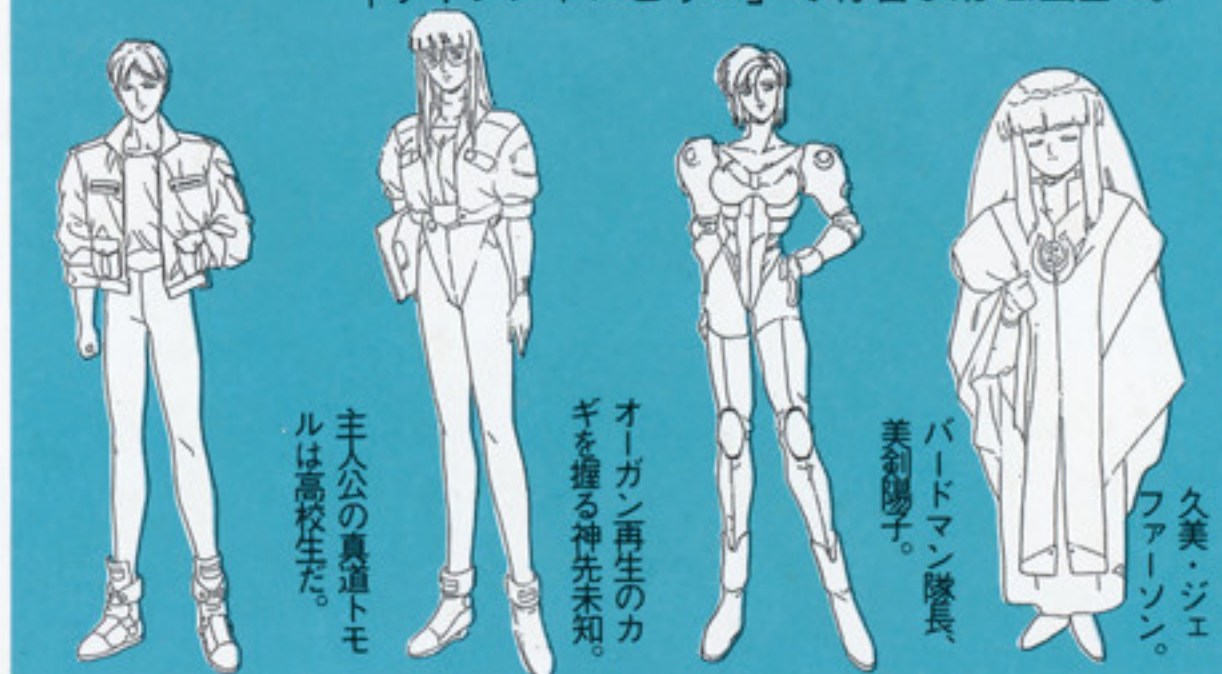
ホット・ビィがMEGA-CD用ソフトの第1弾として満を持して放つ「デトネイター・オーガン」（仮）。こいつはMEGA-CD初のキャラクターものアドベンチャーなんだけど、実はこのゲームのストーリーは今年の8月と12月に発売されるオリジナルビデオアニメが原作なのだ。しかも内容が本格的なロボットものとくるから非常に期待も高まろうというもの。

ゲームのシステムはコミック形式（紙芝居形式）のアドベンチャーで、要所には劇場並のフルアニメーションビジュアルが挿入されるうえ、山崎宏一をはじめとする声優陣がアニメの世界を再現しているのだ。

さて気になる物語だが、舞台は23世紀初頭、人類が太陽系にまで活動範囲を広げ、高度な化学文明を築き上げていた時代、傷ついた戦士オーガンが月面で最後の戦いに挑んでいるところから話は始まる。そして激闘の末ついに力尽きるオーガン……。平和な日々が続いた地球に異星生命体イバリューダーの魔の手が迫る！　はたして地球の運命は？　数々の謎を秘めストーリーは展開していく。

人気どころのスタッフを起用したホット・ビィの意欲作。こいつはこの冬イチオシの期待作になりそうだぞ！

DETONATOR オーガン 初見参！主要キャラ

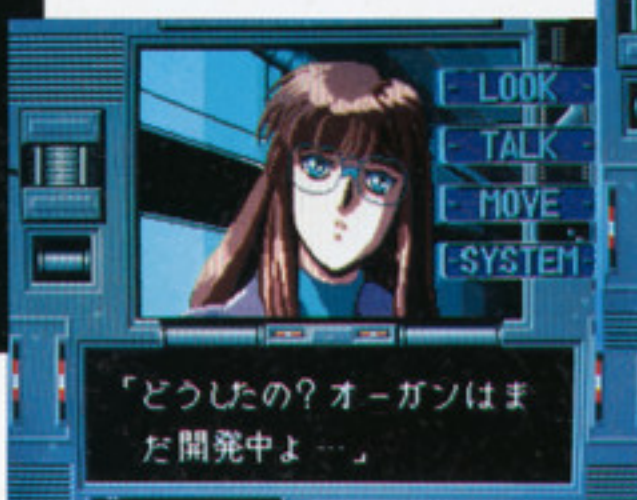
キャラクターデザインは「ボーグマン」や「サイレントメビウス」で有名な菊地通隆だ。

主人公の真道トモルは高校生だ。

オーガン再生のカギを握る神先未知。

バードマン隊長、美剣陽子。

久美・ジェファーソン。

ビデオとは違うシナリオが用意されているので見た人も楽しめるぞ。

コマンド選択によってはシナリオの展開が変わってくるぞ。

画面処理では拡大・回転機能も使われるらしい。いまから楽しみだ。

ノスタルジア

シュールド・ウェーブ／年内発売予定／価格未定／ADV／CD-ROM

舞台は、20世紀初頭のセピア色

謎の犯行声明が届いた。豪華客船を舞台に展開されるサスペンスアドベンチャーは、制作順調。推理小説マニア待望の1本だ。

先月号でちょっとだけ紹介したシュールド・ウェーブの「ノスタルジア」だけど、こちらも制作は順調にすすんでいるぞ。このゲームも「デトネイター・オーガン」同様、テキストタイプのアドベンチャーだが、舞台のほうは1907年と対照的なゲームになっている。

この「ノスタルジア」はゲームの制作自体、まず1本のシナリオ小説を書き上げてからゲームに落としていくという方式が取られているだけに、ストーリー展開については推理小説マニアも納得できる内容だぞ。

豪華客船を舞台に展開される、スリルあふれるヤマダカスケの活躍は、いまから期待大だ！

ノスタルジア炎上!?

画面はX68版。セピア色の絵がいい。

臨場感あふれるシーンが展開される。

MEGA-CDハミダシ情報

ここでは誌面に出せなかった各社の動向をチェックするぞ。まず、ウルフチームの「アイル（仮）」。こいつはRPGで登場予定だ。

次にコンパイル。実はここも数本の企画が動いているらしい。販権がらみの作品が2本、シューティングゲームが1本といったところだ。とくにコンパイルは、パソコンで「ディスクステーション」といった新作情報ソフトを出しているだけに、MEGA-CDでの活躍も非常に期待したいところだ。

また、「ノスタルジア」を出すシュールド・ウェーブは早くもこの続編の企画に入っているらしいが、ファミコンで好評だった「ココロン」の続編的アクションゲームも用意しているそうだ。なお、メガドラで「F1サーカス」を出す日本物産は、回転拡大機能を生かしたMEGA-CDソフトを出す予定だぞ。

最新作のホットメニューを宅配します

BE-MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

PART2

ソーサルキングダム

シミュレーション「ラングリッサー」の予想以上の売行きで絶好調のメサイヤ(NCS)。今年後半はこの「ソーサルキングダム」だけ、この1本しか発売しない。それだけこの作品に賭けていることがうかがえるだろう。楽しみにしていて大丈夫なハズだ。

Sorcer Kingdom
© NCS CORP 1991

メサイヤ(NCS)／11月発売予定／8,800円／RPG／8M+B・B

リアルな背景画によるバーチャル冒険のススメ

「ソーサルキングダム」は、斜め見下ろし型のRPGである。メガドライブのグラフィック機能を最大限に生かしたリアルな背景画の中で、より自然に、より豊かに、そして変化に富んだ冒険の世界が目の前に展開していく。

フィールドは、街も草原も同じ縮尺で、地続き状態だ。従来のゲームでは、「イース」と似たタイプといえる。しかし、キャラクターが「イース」に比べて大きいため、背景もそれにともなってリアルになっているのだ。この「ソーサルキングダム」では、同じ草原でも場所によってまったく背景が違う。日常の光景を思い出すとわかりやすいが、たとえばビデオに撮って再生した風景なんかを除けば、まったく同じ光景など存在しない。これは当たり前のことなのだが、ゲームの世界では、ひどいものになると背景をループさせて同じ背景ばかりというものもある。こんなことは「ソーサルキングダム」では決して起こらない。まるでその場所にいるかのような感覚を体験できるだろう。

背背か、きれいだったらやる気も起こる。これが遊ぶ側の意見ってもんだ。

キャラクターはアナログ的に成長をする

キャラクターの成長は、従来のRPGみたいに戦闘を繰り返して経験値をため、ある程度経験値がたまると機械的にレベルアップするというものではない。戦闘は剣を振り回したり、魔法を使ったりと、いろんな技能を使う。その戦闘でたくさん使われた技能のみが成長するのだ。たとえば、剣を使って武力で押し切るタイプはどんどん剣術に長けてくるけど、素早さを生かした攻撃や魔法での間接攻撃はからっきしダメになっていく。戦闘によってキャラクターそれぞれの個性が際だっていくというワケだ。それに、RPGにおける修行といわれる経験値稼ぎもなくなるし、まさに一石二鳥。これで日本も安心だ。

ちなみに、1つのクエストを終了させるごとに王様から称号が与えられるぞ。これである程度の成長の度合いがわかるという寸法だ。

フィールド画面上にモンスターが見えるワケ

フィールド画面を歩いていると、突然画面が切り替わり、戦闘シーンが始まる。これが従来のRPGのお決まりのパターンだった。なんで同じ平原を歩いているのに敵が見えないんだろうと疑問に思っていた人もいるらしいが、「ソーサルキングダム」ではモンスターも自分たちと同じように歩き回っているのだ。だから、コマンドを選択して自分から戦闘を仕掛けるか、モンスターに接触されない限り戦闘シーンにはならない。逃げ回ってむだな戦いを自分の意志で避けることができるってワケよ。これだったらパーティーが瀕死(ひんし)の状態でもなんとかすれば、宿屋のある街や村まで戻れそうだ。なんて親切設計なんだろうと思いきや、よく考えたら当り前なんだよね。ほんと。

街の外はモンスターが我が者顔で生活している。走り抜けて目的地を目指すのだ。

すべての始まりは城下町ランデールから……

冒険の始まりは、王様のお膝元であるランデールが起点なのだ。ここから西の森や南の草原、東の滝に行くことができる。冒険の中心、中継地点にあたる街ともいえるだろう。

まずは国王に、冒険者になるための冒険の許しを受けなければならない。ここの国王は、平和を守るために冒険を奨励し、冒険者には称号を与えて、彼らの名誉を讃えてくれるのだ。主人公の父親も冒険者だったが、国を取り巻く災いに巻きこまれ戻ってこなかった。このことが主人公を冒険に駆り立てる最大の原因らしい。とりあえず冒険の許しを得よう。

城には王様がいる

これがランデール城の城門と番兵だ。この奥に王様が……。

王様に謁見。緊張の一瞬だが、ここからすべてが始まるのだ。

もちろん店だってある

ランデールの城下町は、店が豊富。武器屋、薬草や巻物を売ってる道具屋などそろわない物はない。まだ店頭品目が決まってないので写真どおりの物が販売されているとは限らない。今からチェックしてもむだだよ。

アレフ(主人公)の生家だ

ランデールには主人公の生家がある。序盤の宿屋代わりに使うのだ。

武器屋

防具屋

戦闘はシミュレーションのようでシミュレーションではない

さっきも話したが、モンスターはフィールド上を歩いている。戦闘シーンになると、画面は切り替わらずに、そのまま戦闘体勢に入るのだ。すなわち、フィールドを生かした戦闘が可能ということだ。シミュレーションの香りがプンプンするが、それに近いものだと考えていただきたい。挟み打ちもできれば、背後からの攻撃もできる。逆にやられることもある。戦略的な戦闘が重視され、ただボタンを押していれば終了するいままでの戦闘シーンからは考えられないほどの頭脳を要求されるだろう。刺激的な毎日が楽しめるワケだ。

剣を 振る!

敵に触れると はい、戦闘

移動で有利に戦おう

明るいところが自分の移動できる範囲だ。もちろん木の上とかは登れないぞ。ちぇ。

囲んでやっつければ怖いものなしだ。囲む前に倒せるときはとっとと倒すこと。

囲んでバシン!

こんなモンスターが相手だ

コボルト

見た目は知能がありそうに見えるが、たいしたことはない。強敵じゃないってこと。

スライム

RPGではいつも下等動物あつかいを受けるスライム。事実だからしょうがない。

ミノタウロス

牛の頭と人に似た体をもつ半獣人。力だけはあるので、近づかないほうがいいぞ。

詳しくは次号でやる(予定)

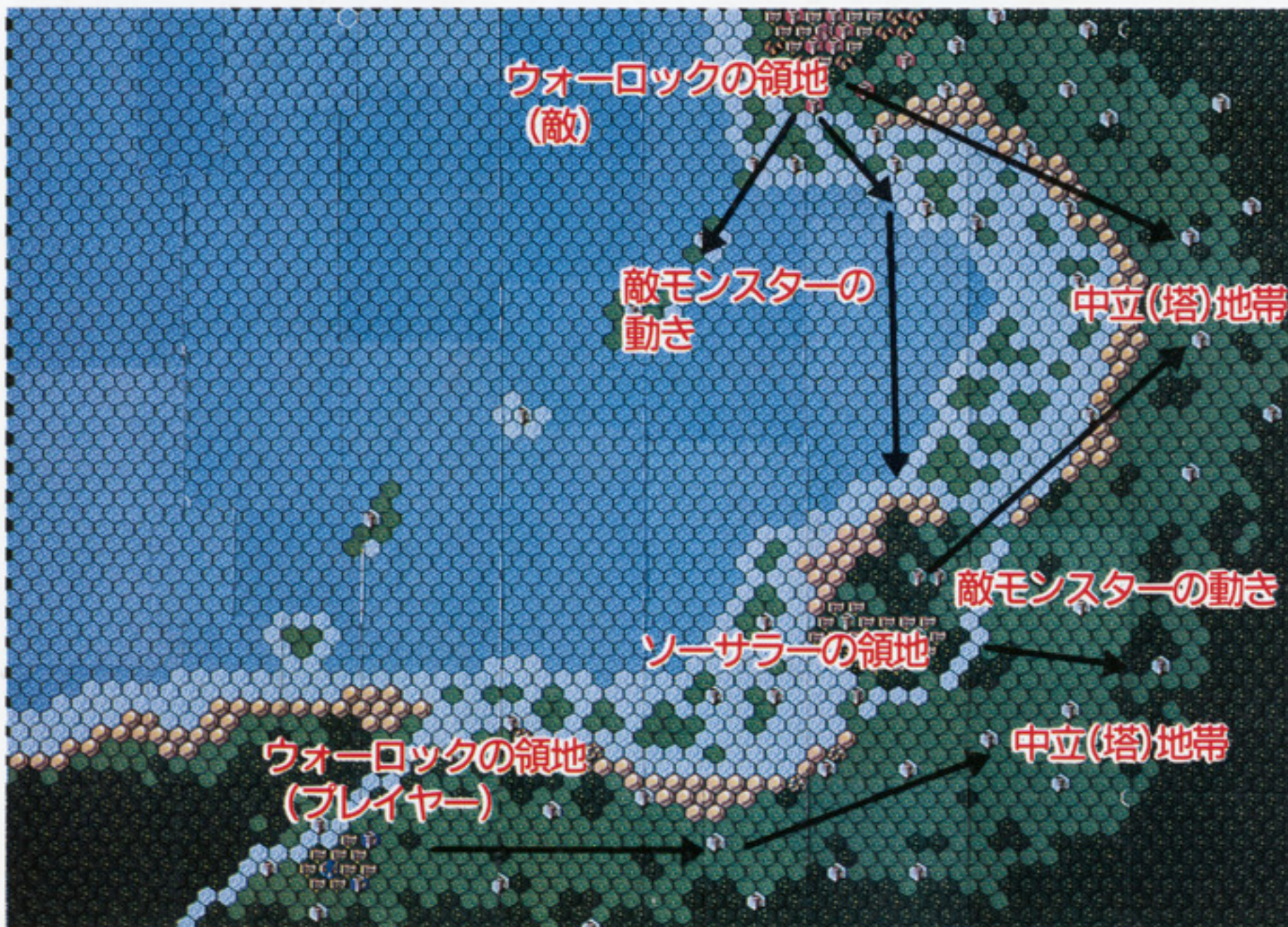
マスター・オブ・モンスターズ

すでにこのゲームを買って、ハマっている読者もいることと思うが、今回でこの特集も最終回。そこで今回は、より実用的な内容を含めて、キャンペーンモードとモンスターリストを紹介しよう。

東芝EMI／発売中／7,800円／SLG／4M+B・B

シナリオ3は2人のマスターが相手。道のりが長いぞ！

シナリオ3はマップの中央や東にソーサラーの領地があり、このソーサラーを挟むように、北にウォーロック、南西にプレイヤーの領地がある。規定最終ターンは34と、かなり多いので、じっくりとモンスターのレベルを上げるような戦い方をするとよい。

ウォーロックの領地(敵)
敵モンスターの動き
中立(塔)地帯
敵モンスターの動き
ソーサラーの領地
ウォーロックの領地(プレイヤー)
中立(塔)地帯

精霊は体力の回復ができないので、慎重に使おう

マスターと精霊はシナリオ内での体力回復ができない。シナリオ3になると、敵のモンスターはレベル2以上で、強力な魔法を使ってくるので、魔法を使ってこない体力のあるモンスターを叩こう。

おっとこちらの精霊は魔法が効かずに、敵のモンスターの魔法で逆にダメージを受けてしまった。

ついに精霊は敵のモンスターにやられた。このシナリオ内では呼び出すことができない。シクシク。

モンスター全紹介

レベルアップしたモンスターを含めると、ゲーム中に登場するモンスターの数は、全部で約80種類。各モンスターのレベルアップと特徴を表にしてみた。この表を使って、レベルアップの段階を理解すれば、ムダな戦い方をしなくてすむし、敵のモンスターの特徴を少しでも知っていると、敵との戦いがグーンと楽になる。

この表のほか、シナリオによってメイジやテンタクルス、ガーディアンなどの強敵も登場する。

2段階しかレベルアップしないモンスター	
ペガサス▶モノペガサス	足が速く、塔の占領に便利。マスター叩きにも使える。
ユニコーン▶トライコーン	ペガサスよりやや強い。敵はあまり召喚しない。
ロック▶フェニックス	足が速く、フェニックスは回復力が高い嫌なヤツ。
グリフォン▶ヒポグリフォン	ヒポグリフォンになると、防御力があってやっかいだ。
マンティコア▶スフィンクス	シナリオ2までに、レベルアップさせておこう。
マーメイド▶セイレーン	体力はないものの、海中心のマップでは便利。
クラーケン▶テンタクルス	体力があるだけに、精霊で早めに叩け。
サーペント▶シードラゴン	体力があるうえ、海中心のマップでは便利。

敵同士を戦わせ、マスターの体力を減らせ!!

シナリオ3ではマップの中央にソーサラーの領地がある。ソーサラーはツインヘッド、アークデーモン、ヒポグリフォンを中心に召喚してくる。この3種類の敵は体力があり、魔法を使ってくるだけにやっかいなのだ。集団で叩く方法が便利だが、最後のとどめにマーメイドやエンジェルを使うと、この2つのモンスターの経験値の上がり方がすごい。つまりレベルアップに使えるモンスターなのだ。

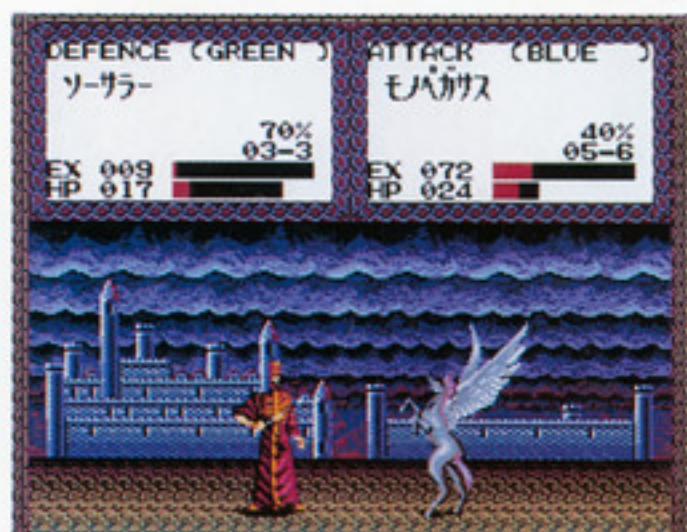
このマップでは、ウォーロックのモンスターたちが北からソーサラーの領地へ移動してくる。

レベルアップしたモンスターが少ないときは敵同士で戦わせ、体力が落ちたところを叩くという方法がおすすめ。ただし、敵をレベルアップさせないよう注意しよう。この戦い方はマスターにも使えるので便利な方法だ。

コロサスは体力が110と高いのだが、攻撃が一度しかできないため、外れると悲惨。

セイレーンになると、魔法も強力になり、グーンと便利なモンスターになる。

次のマップに備えてレベルアップするモンスターを考えよう

シナリオ3まではターン数も多く、比較的楽なマップだ。しかし、シナリオ4になると、ほとんどが海で、陸が少ないマップなのだ。このマップで、地上しか移動できないファイヤードラゴンやシーザーなどをレベルアップさせ、大量に持っていても、アークエンジェルやモノペガサス、スフィンクス、セイレーン、シードラゴンが必要になってくる。そのわりにはこのマップ、ドラゴンを含めた、地上系のモンスターがレベルアップしやすくなっている。マップを作った人のプレイヤーに対する、ちょっとした挑戦なのかもしれないね。

好きなモンスターだけをレベルアップさせると、次のマップで悲惨な目にあうので注意!!

モンスターをうまく使い分けよう

シナリオ3までくると、だいたいモンスターの使い方がわかってくる。そこで、モンスターの使い分けをちょっと触れておくと、占領、攻め、次のマップのための進展。この方法はシナリオを通して使えるのでよく覚えておくとよいだろう。

塔を占領するためのモンスター

ペガサス　モノペガサス

こいつらは自分が思ったとおりに動いてくれるわけではないが、不意にやられてしまうととてもくやしい。それだけ塔の占領などに便利なモンスターなのだ。モノペガサスは1度に6回も攻撃できるだけにレベルアップしたときには、何かもうかった気がしてしまう。

敵モンスターを攻撃するためのモンスター

ドラゴンロード　スフィンクス　ファイヤードラゴン　シーザー

ここで紹介したモンスター以外にも、トロールが進化したジャイアントやコロサス。ミノタウロスが進化したゴーゴンやスカイゴーゴンも攻撃タイプだが、けっこう左の4つを継続していることが多い。ファイヤードラゴンをたくさん持っていると、画面を見ているだけでも、強そうで安心してしまう。（ただしこいつがシナリオ4では使えないのだ）ファイヤードラゴンを先頭に、スフィンクス、ドラゴンロードと進め、後方からシーザーを移動させる。いかに、ドラゴンロードをレベルアップさせるかが、マップのカギとなるのだ。

次のマップのためにも必要なモンスター

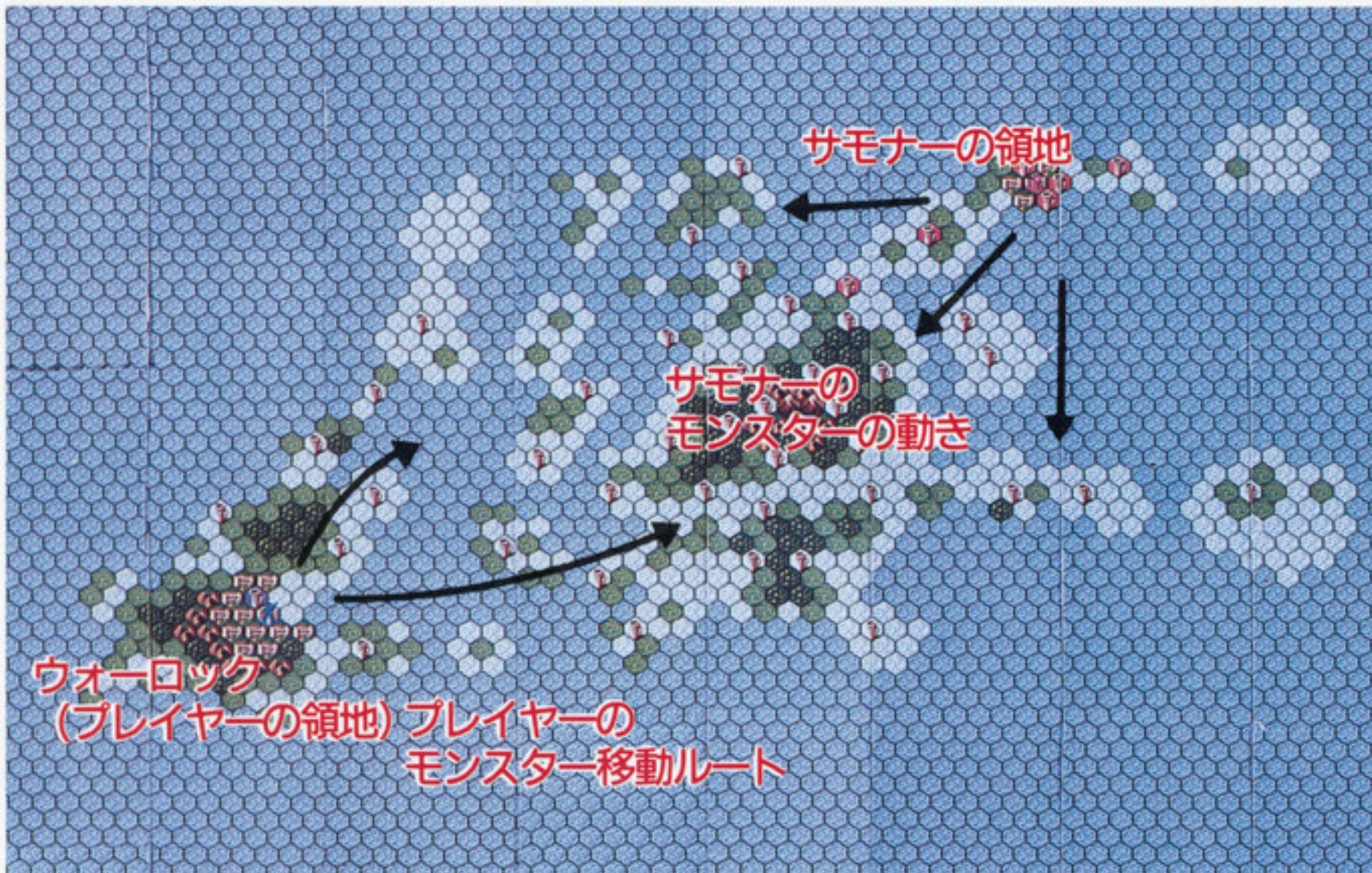
アークエンジェル　シードラゴン　セイレーン

この3種類のモンスターは、いずれも海で移動ができるモンスターだ。レベル1のときは体力があるサーペント以外、役に立たないが、レベル2になると、この3種類のモンスターたちはグンと便利なモンスターになる。

3段階にレベルアップするモンスターたち

モンスター	解説	モンスター	解説
エンジェル▶アークエンジェル▶エンジェルナイト	レベルアップさせたときは強さにホレボレする。	バーバリアン▶バーサーカー▶マッドファイター	体力と防御力がある。バーサーカーは集中して叩け。
デーモン▶アークデーモン▶グレートデーモン	陸も海も移動でき、魔法も使えるいやなモンスター。	ソルジャー▶ファイター▶クルセイダー	敵側のローマン系のモンスターと思えばいい。
ドラゴン▶ドラゴンロード▶ファイヤードラゴン	プレイヤーが召喚できるタイプのロウ系ドラゴン。	レイス▶ダークレイス▶ブラックレイス	実態がないだけに、ターン内に叩かないと回復する。
ドラゴン▶フロストドラゴン▶アイスドラゴン	ソーサラーが召喚できるドラゴン。	トロール▶ジャイアント▶コロサス	コロサスは1回しか攻撃できないので、外すと悲惨。
ドラゴン▶スカイドラゴン▶エアードラゴン	ウィザードが召喚できるドラゴン。	サイクロプス▶モノジャイアント▶アイスギガント	敵のトロール系モンスター。シナリオ2ではとてもイヤ。
ドラゴン▶ダークドラゴン▶デスドラゴン	ネクロマンサーが召喚できるドラゴン。	ゴーレム▶ストーンゴーレム▶アイアンゴーレム	石を投げて攻撃してくるトロール系の敵と思えばいい。
ドラゴン▶シルバードラゴン▶ゴールドドラゴン	サーモナーが召喚できるドラゴン。	ミノタウロス▶ゴーゴン▶スカイゴーゴン	エンジェルやマーメイドのレベルアップには最適。
ローマン▶カルタゴ▶シーザー	シナリオ3のあたりまでは、シーザーになれば使える。	リザードマン▶ツインヘッド▶ヒドラ	体力があり、トロール系のモンスターと思えばいい。

シナリオ4は領地が2つだがターン数が少ない

このゲームではモンスターを処分することができない。召喚、継続できるモンスターの数は最大で30。シナリオ3では地上しか移動できないドラゴン系やローマン、トロール系ばかり召喚していると悲惨なのだ。魔法でモンスターを飛ばしてもどこへいくかわからない。前ページでも言ったが、あらかじめ海を移動できるモンスターをレベルアップさせておこうといったのだ。また、このシナリオの終了ターンは22と非常に少ないのには驚きだ。

いかに早く中央の島を占領するかだ!!

敵は体力があるテンタクルス、魔法の攻撃力をもつメイジなど、イヤなモンスターばかりを召喚してくる。精霊でテンタクルスを、モノペガサスを使ってメイジを倒し、いかに早く中央の島を占領するかがポイントだ。周囲の小さな島にある塔は後回しにしよう。

一筋縄では22ターン以内に攻略するのは難しいマップだ。

シナリオ3では効率よく敵を叩け!!

前ページで紹介したように占領、攻撃、レベルアップをうまく使い、マップでの3段階方式で効率のいい戦い方をしよう。マーメイド系やエンジェル系はモノペガサス、スフィンクスで、敵のモンスターを叩くときにとどめを刺すと経験値がグンとアップするぞ。

すぎやまこういちインタビュー

ゲーム音楽を作るには作曲のセンス+ゲームの知識が必要

――メガドラ版「マスター・オブ・モンスターズ」の音楽監修を担当したいきさつは?

すぎやま　今回、東芝EMIさんのほうからメガドラ版で「マスター・オブ・モンスターズ」の音楽を作ってくれないかという話がありましてね。僕の後継者っていったらちょっと大げさですが、若者に任せようと考えてたんです。その1人、松尾早人君を今回起用するようにお願いしたんです。僕は一応、監修ということでね。

「マスター・オブ・モンスターズ」の音楽監修を担当したすぎやまこういちさん。

――松尾早人さんはどんな方なのですか?

すぎやま　今までのゲーム音楽の世界では、プロの作曲家もいますが、ソフトハウスの人も結構やっているんですよね。ゲームという面ではプロだけど、作曲家という面ではアマチュアなんですよ。なかにはきちっとした作品もありますけど、音楽家からすれば、間違いだらけというものもかなりありますからね。そこで、何とかゲーム音楽の作家が育ってくれないかということで誰か探していたんですよ。プロの作曲家と同時にゲームのことも知っている人が、本当にいいゲーム音楽が作れると思うんです。そこで、この松尾早人君なんですが、芸大の作曲科を今年卒業して音楽の基礎をしっかりと勉強しているうえ、すばらしいメロディーセンスももっているんですよ。彼はゲームのこともよく知っているんです。パソコン版「マスター・オブ・モンスターズ」をもう3回もクリアしているというからね。それでいて作曲家。もう仕事にうってつけなんですよ。やっと若い人が出てきたなということで、ぜひ育てていきたいですね。

ゲームを知っている作曲家。「マスター・オブ・モンスターズ」でゲーム音楽を作った2人。

――彼の曲を聞いてみての印象は?

すぎやま　ぜひ聞いてみてください。これがまたすばらしいですよ。私は思わず、ウンとうなりましたね。

――今回、音楽監修ということでどんなことをやられたのですか?

すぎやま　松尾君からいっぱい曲を頂いて、その中からセレクトしたんです。あと、曲の

スタンダード14のマップを紹介だ!!

この14のマップ、実はちょっと地形が変わったり、プレイヤーの数が変わっただけで、キャンペーンモードのシナリオに影響してくるのだ。たとえば､キャンペーン1のシナリオ2ではサークルウォー、シナリオ3ではムーンアイランド、シナリオ4ではブルーアイランド、そしてシナリオ5ではデザートロード。つまり、スタンダードの14マップをやり込んでいれば、キャンペーンモードも怖くはないのだ。マップ上の違いもポイントさえ抑えておけば怖くない。

きっとパターンを覚えてしまえばシナリオの順番も同じなのだ。つまり、次のマップではどんなタイプのモンスターが重要な役割を果たすのかもわかってしまうのだ。

サークルウォー
ムーンランド
ブルーアイランド
デザートロード
オーバーロード
ファイヤーランド
アイスクロス
マスターファイト
ダブル
アラウンド
フォーウォー
バトルアックス
デスゾーン
グレートアロー

敵ターンの間ほどいい音楽に!

名づけ親になろうということで、タイトルをつけました。全部に色が入っているんですよ。

──今回、どんなことに気を配ったのですか?

すぎやま　まず、モンスターたちのテーマを作ろうと考えたんです。それにシミュレーションゲームで大事なことは、自分のターンが終わって、相手のターンになったときの音楽なんですよ。自分のターンのときは一生懸命プレイしていますが、相手のターンのときには、ぼーっと待っているわけですからね。そのときに聞こえてくる音楽をよいものにしようと心がけましたけどね。あと、自分のターンのときと相手のターンのときが1発でわかるような音の仕掛けも入れました。全体的にはロック調、クラシック、とてもいいメロディー、バロック音楽のフーガなどを取り入れたため、とてもいいものができました。

──実際にゲームやCDではどんな感じの音楽として聞いてもらいたいですか?

すぎやま　ゲーム音楽というものは、ゲームをしながら聴くものです。音楽鑑賞のお時間ではありません。快適でとても気持ちよくゲームができるということが大事なんです。まずはゲームを楽しんでください。音楽は自然といい気分にさせてくれますよ。また、レコードやCDで聞く人には、ゲームで覚えたメロディーを口ずさんだり、体を動かしながらでもいいから、とにかく聴いてください。

──メガドラ版「マスター・オブ・モンスターズ」はどう思いますか?

すぎやま　メガドライブはやはり、音がいいですね。ファミコンでできなかった音楽もこのメガドラで表現できますしね。あと、CDの後半部分にはメガドライブでの生音も入れておきましたが、前半部分と遜色ないですよ。

──最後にメガドラのユーザーに何か一言。

すぎやま　「マスター・オブ・モンスターズ」はパソコン版など数多く出ていますが、メガドラ版が音もグラフィックも一番いいのです。ぜひゲームをやってみてください。

松尾早人（まつお・はやと）
1965年8月13日生
1991年3月、東京芸術大学作曲科卒業。在学中、野田暉行氏、南弘明氏に師事。
1990年、第3回日本映像学会参考出品。また、NHK特集「正倉院」、およびG・CLEFの3枚目のアルバム「キッス・トゥ・フェンス」でシンセサイザーを担当。今年に入って、G・CLEFの4枚目のアルバム「ハッピー・ボックス」でシンセサイザー、「アンブレラ・ロマンス」では作曲を担当。メガドラ版「マスター・オブ・モンスターズ」の作曲。CDの発売は9月13日。

宇宙戦艦ゴモラ

ビデオゲーム界に大旋風を巻き起こした、あの「ゴモラ」が、メガドライブについに移植されることになった。ただでさえ巨大な自機が、もっともっと巨大になるさまは、だれもがド肝を抜かれるぞ。さあ、今から十二分に期待しておいてくれ。

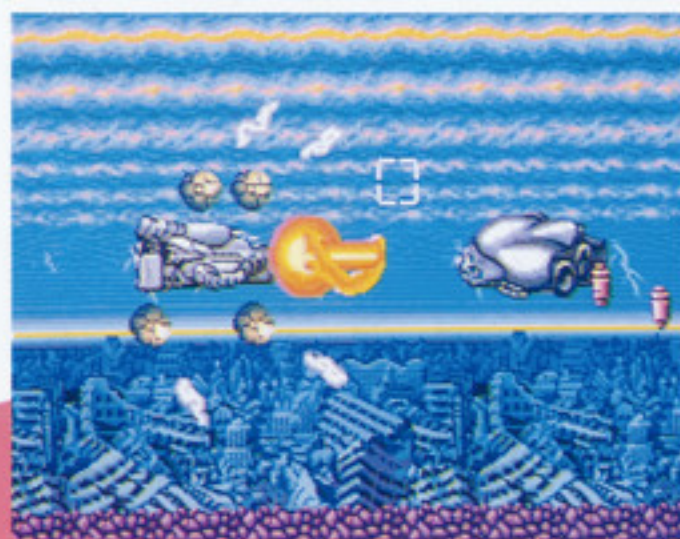
UPL／9月発売予定／7,500円／SHT／8M

ついに移植のシューティング

初めてゲーセンでこいつを見たときは、はっきりいって驚いた。まず、自機がでかい。巨大といってもいいほどだ。それが、もっと巨大になる。そしてもう一回巨大になる。つまり超巨大。そいつが波動砲を撃つとなると、ワクワクしないわけにはいかないぞ。

自機は、ライフアップアイテムを取ることによって巨大化していくところをみると、どうやら生体金属でできているらしく、やがて、無敵の「超巨大戦艦ゴモラ」へと進化していく。しかし、敵の攻撃を受け、ライフが減ると、ランクダウンしてしまう。攻撃には、ビームとレーザーがあり、しかもレーザーボタンを押しっぱなしにすることによって、溜め撃ちをすることも可能だぞ。

自機が強ければ、当然、敵もカタくなるぞ。

2人でやれば、面白さとともに、ハデさも倍増！

波動砲の発射は、最高の迫力があり、敵の攻撃も、最高の恐怖だ。

下のほうにいるザコキャラの群れが、アイテムを落としていく。

地上にある、塔のようなものですら、超巨大なのだ。

2人同時プレイも、なんと2種類

このゲームには、2種類の2人同時プレイがある。1つは、1Pと2Pの、2隻の戦艦で戦いを繰り広げていく、よくある2人同時プレイモード。もう1つは、1隻の戦艦を、1Pが自機コントロールとレーザー、2Pがビームのカーソルを、それぞれ操作をする2人協力プレイモードだ。

2コントローラーをつなげば、2Pのモードが選べるようになる。

2隻で戦闘

1Pが白、2Pが赤のゴモラを操作する。1つの画面で2隻の巨大戦艦が弾を撃つので、とってもハデだ。

友達と2人で一緒に戦えば、たとえどんなにカタい敵が出現しても、全然恐ろしくなんかないんだぞー。

1隻より2隻。つまり敵が多くても2人のコンビネーションで、うまく切り抜けていけるってわけだ。

1隻を2人で

1Pがレーザー、2Pがビームを担当する。先のステージにいくと、これが非常に楽でいいぞ。

1Pがレーザー、2Pがビームだから、コンビネーションがなくてもなんとかなるってもんだよ。

先のステージにいくと、この体制が非常に役にたつのだ。2人で協力すれば、友達も増える？

パワーアップしてどんどん巨大に！

ゴモラは、ライフ制になっていて、ライフがある一定量になると、ランクアップして巨大化する。巨大になれば、溜め撃ちのチャージスピードが速くなるぞ。その他に、スピードアップアイテム、オプションのようなビット、一定時間ビームのカーソルが勝手に敵をサーチするオートビームなどがあり、最強状態になると、かなり強くなる。

青くてLと書いてあるライフアップアイテム。これを取れば、ゴモラの大きさが変わるぞ。

これが3段階目の変形後。波動砲が撃ち放題に近いので、カタイ敵でも大楽勝に近いぞ。

ライフアップ

1段階

耐久力がなく、溜め撃ちのスピードも遅い。子供のような感じがするゴモラ。

小さいので、弾をよけやすいが……。

この状態でスピードアップすれば、ゲームがやりやすいんだが、溜め撃ちが遅いのが弱点。

2段階

自機の大きさが一回り大きくなり、溜め撃ちのスピードが少し上がる。ライフは上がるけど、敵の弾にも少し当たりやすくなる。ライフが減ると、元にもどるぞ。

この状態が、もっともスタンダードな形だし、大きさも溜め撃ちもちょうどつり合いがとれている。

波動砲の発射もけっこう速く、敵の弾に当たりにくい大きさだ。

3段階

自機の大きさは、これが最高。つまり、敵の弾にもっとも当たりやすいということだ。しかし、溜め撃ちのスピードが異常に速く、すぐに波動砲が撃てるようになる。

とても大きく、弾に当たりやすい。しかし、波動砲を撃つ速さは、異常に速い。自信のあるひとはちょうどいい

ほんの少し待つだけで、波動砲が撃ち放題なのだ。

オートビーム

ビームのカーソルが、自動的に敵をサーチし、しかも勝手にビームを撃つ。もちろんタイマー制だ。

このゲームのように、特に敵キャラが多いものには、なくてはならないアイテムなのかもしれない。

こいつさえあれば、どんなにカタイ敵や、ボスだって、意外と簡単に倒せてしまうぞ！

スピード

これを取ることによって、自機のスピードが、2段階にまでアップする。しかし、自機を失うと、元にもどってしまう。

最近のシューティングゲームには、絶対にあるのが、このスピードアップアイテム。これがないと……。

このステージなんかは特に、スピードで切り抜けなければいけないので、やられたら大変だぞ。

ビット

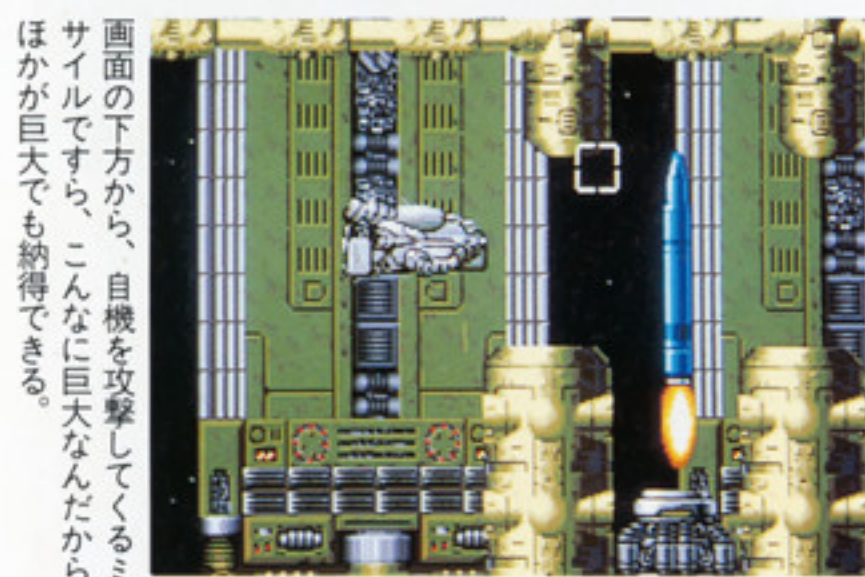
自機の上下に、最高6つまでつけられ、レーザーを発射できる。また、バリアの役目もはたす。

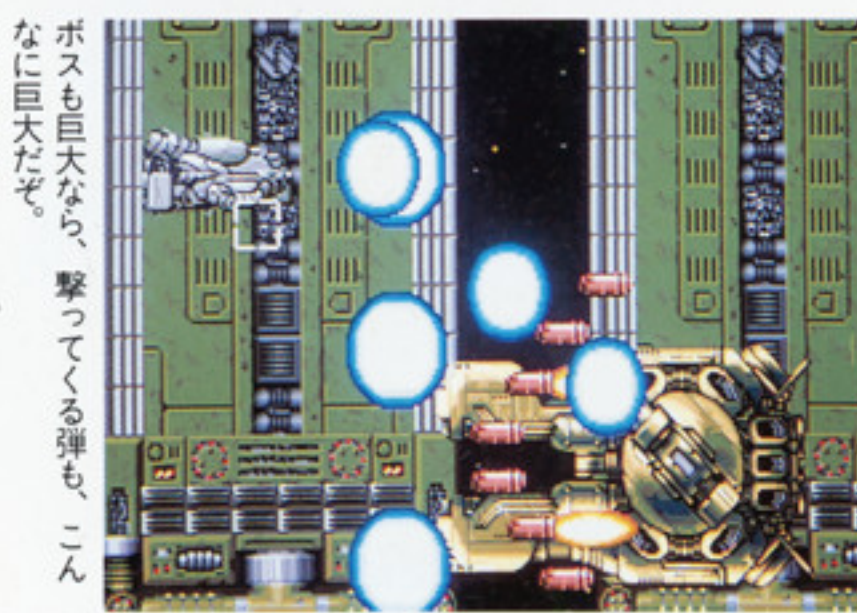
自機の回りに装着すれば、敵の弾を防いでくれるが、2～3発敵弾をくらうと破壊されるのが悲しい。

最高数の6つをつければ、自機の斜め方向にいる敵も破壊できるので、もう怖いものなしだぜ。

自機が巨大なら敵も巨大だ!!

自機が巨大なのがこのゲームのウリだけど、もう１つ、敵キャラも、負けず劣らず巨大なのだ。しかもボス以外の敵キャラがだ。もちろんボスは超巨大。しかも、カタさも並じゃなく、ハイパーなカタさをもっている。となれば、こちらもやはり、最強になっておかなければいけないってことだぞ。

ステージ－から現れる巨大キャラ。こいつらを相手にするには、やはり波動砲しかない！

画面の下方から、自機を攻撃してくるミサイルですら、こんなに巨大なんだから、ほかが巨大でも納得できる。

異常にカタイヘビのような巨大な敵。破壊するより避けろ。

ボスも巨大なら、撃ってくる弾も、こんなに巨大だぞ。

ビットよりオートビーム

出現するアイテムにも、撃つと種類が変わるものがある。そのときアイテムを、ビットにして、自機を守るのもいいが、一番かしこい方法は、オートビームにしてとることだ。これなら、自機も守れるし、カタイ敵も楽勝なのだ。

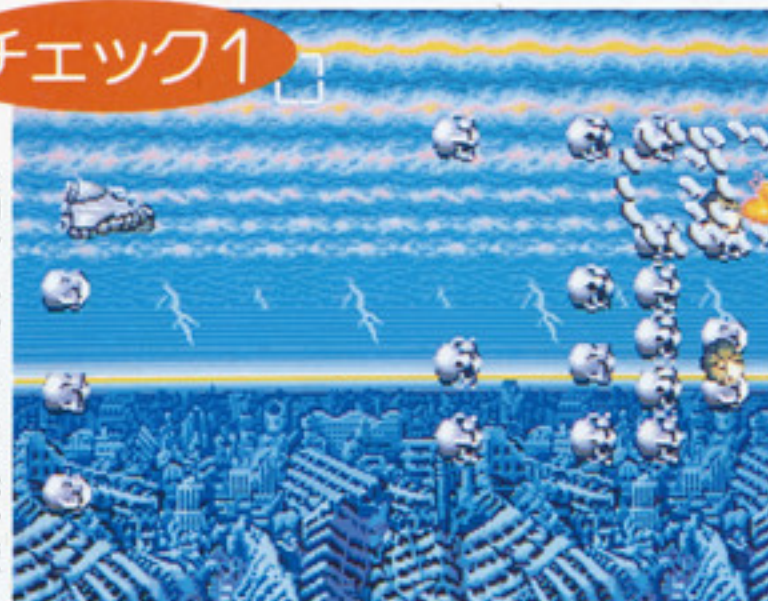
ビットをいっぱいつけて攻撃すれば、たしかに、自機のまわりにいるザコキャラは倒せるけど……。

オートビームにしておけば、ほかの敵まで倒してくれるので、こっちのほうが絶対におトク。

ステージ1

ごく普通の空中面。当然、地上物も出現する。ステージのはじめに、いくつかのアイテムが出現するので、それを取り逃さないようにしよう。ステージ１なのに、中盤からイキナリ攻撃がハードになるので、覚悟しておいたほうがいいぞ。

チェック1

最初から、ザコキャラが、壁を作ってやってくる。

このへんで、オートビームを取っておいたほうがいいぞ。

チェック2

ゾロゾロと爆弾を降らしてくるイヤな敵。

チェック3

中盤に出てくる、ステージ一最大の難所。

チェック4

岩を破壊したあとの、破片を食らうとダメージだぞ。

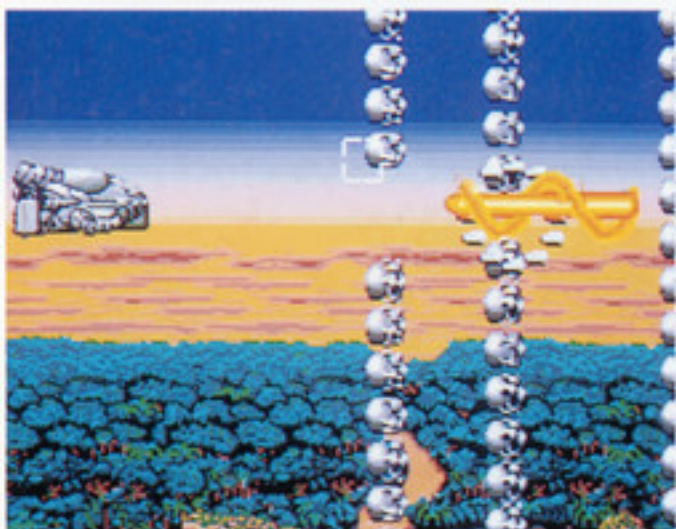
こいつがボス。いろんなところにある砲台をすべて破壊しろ。

チェック5

画面の左によって、ビームで攻撃するのがおすすめ。

うまくいけば、敵の弾を避けなくても倒せるかも……。

ステージ2

巨大、超巨大キャラがハードな攻撃をしかけてくるステージ。息がまったく抜けなく、オートビームがなければ、非常に苦しい戦いが強いられる。ボスの攻撃は、ハイパーなほどハードだぞ。

このステージも、最初から、ザコキャラが壁を作ってくるので、波動砲をチャージして、壁に穴をあけてしまえ。

ちょいとかためなザコキャラの向こうに、なにやら中ボスのような巨大戦艦が、ボロボロと弾をはいてくる。

次々と出現するザコキャラは、オートビームのカーソルを上下させるだけで一網打尽にできる。これは、いろんなところで使えるぞ。

BOSS!!

ブルーなボス戦艦。こいつの恐怖は、すべての砲台を破壊したところから始まるのだ！

チェック1

とんでもないほどのレーザー攻撃。避けられるか？

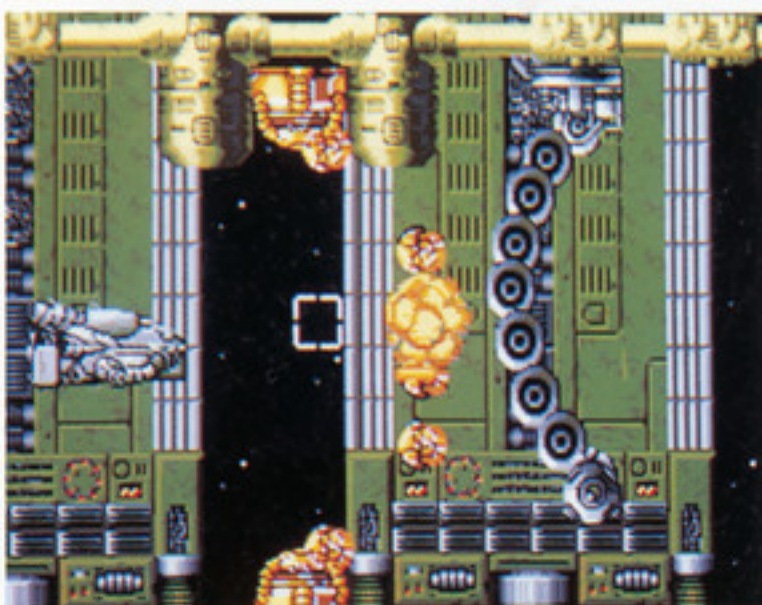
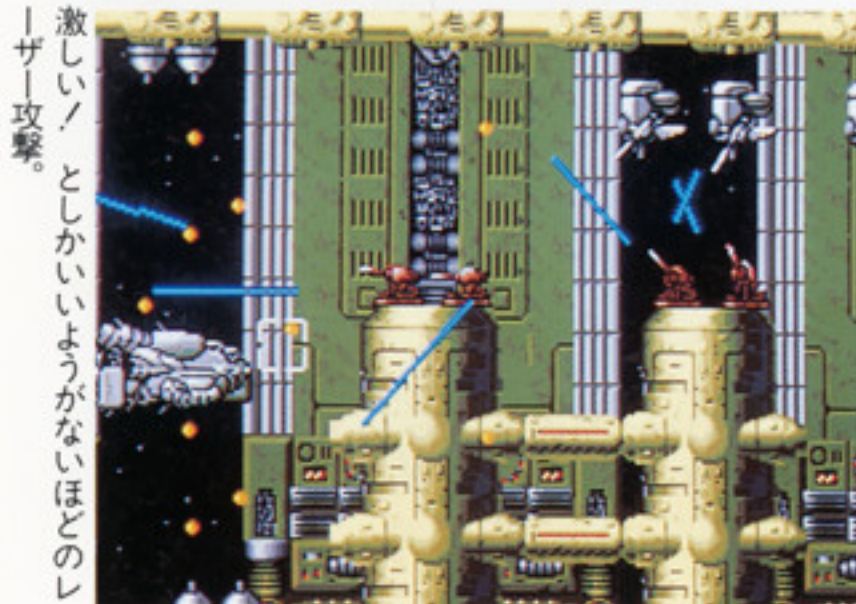
上下左右8方向に2連レーザーを撃ってくる戦艦。この後、何隻も何隻も出現してくる。

チェック2

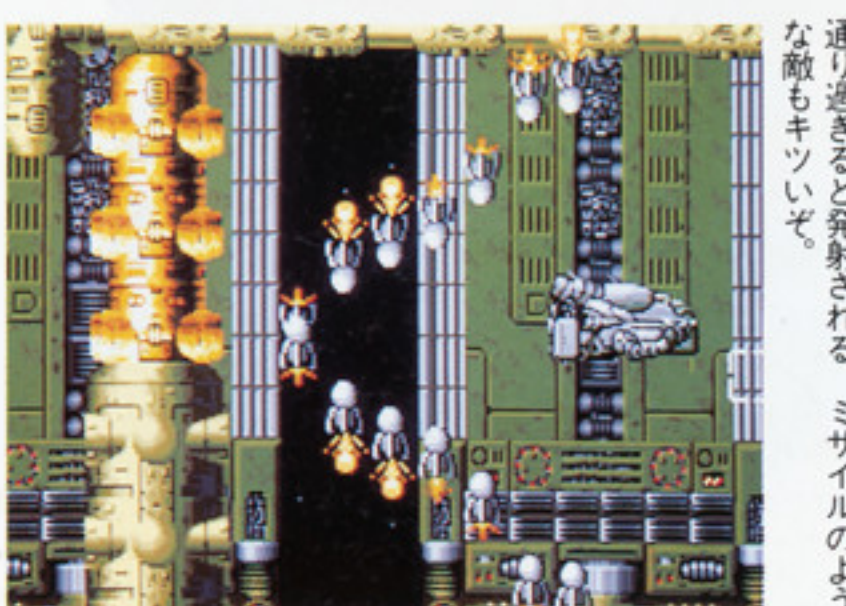
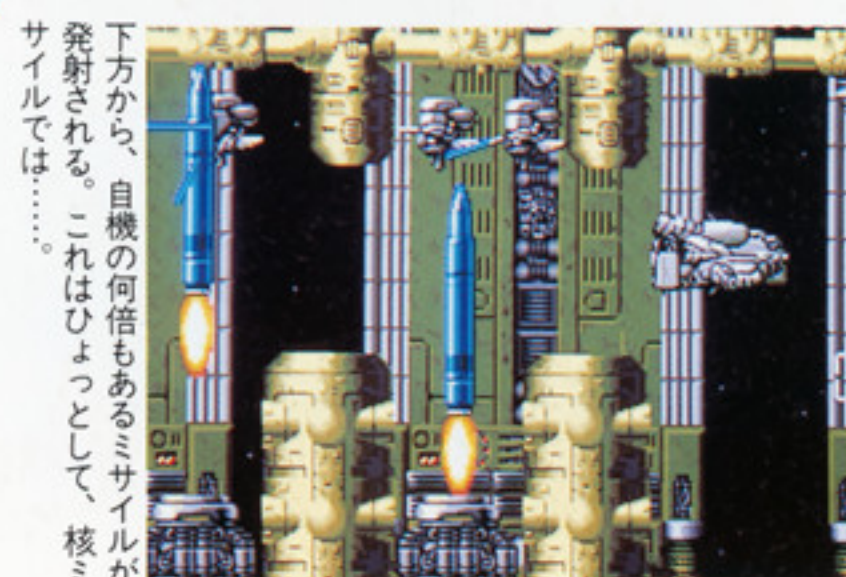
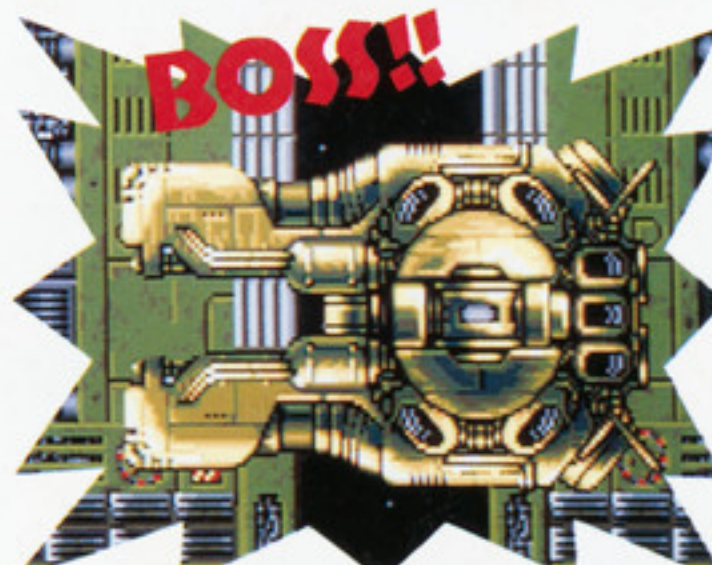
右後方にあるミサイルハッチを破壊しないと、誘導ミサイルをボロボロと撃ってくるぞ。

このコアが弱点だけど、コアを出したときに、ものすごい数の弾も一緒に撃ってくるので、ビームをうまく使おう。

ステージ3

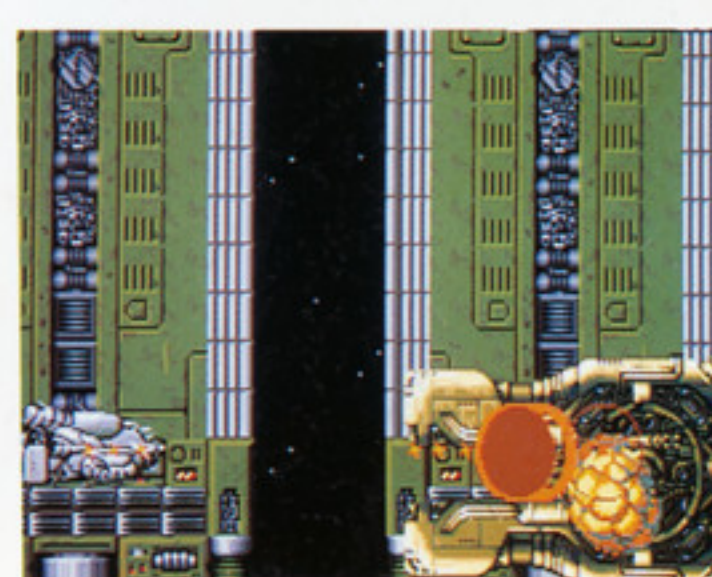
宇宙空間にある、敵の基地内部のようなステージ。ここには、アイテムを持ったザコキャラは出現しないので、所々にあるＬアイテムを取りながら生き延びていくしか方法はないぞ。

上下ハッチからはザコキャラが、前方には触手が待っている。

激しい！としかいいようがないほどのレーザー攻撃。

チェック1

3本の触手が乱れ動くこの場所は、ステージ最大のチェックポイント。

通り過ぎると発射される、ミサイルのような敵もキツいぞ。

下方から、自機の何倍もあるミサイルが発射される。これはひょっとして、核ミサイルでは……。

BOSS!!

いったい何カ所破壊すればいいんだ。弱点はどこだ。という感じの、異常に強いボスだぞ。

チェック2

こんな巨大なビームをいったい誰が避けれるんだ！

すべての砲台を壊したと思っても、後方のエンジンを破壊しないと、こいつは倒せないぞ。

ギャラクシーフォースII

ゲームセンターで人気を博した体感ゲーム「ギャラクシーフォースII」が、ついにメガドライブへ移植された。広大な宇宙空間と5つの惑星を舞台に、敵機と戦いを繰り広げつつ、「第四帝国」が設置したコアを破壊していく3Dシューティングだ！

CSK総研／9月13日発売／8,400円／SHT／8M

最新鋭戦闘機を操り敵を破壊せよ！

回転する大型きょう体で話題になった業務用ビデオゲーム「ギャラクシーフォースII」が、ついにメガドライブで発売されるぞ。

ゲームの内容は、戦闘機「ＴＲＹ－Ｚ」を操って、出現する敵を倒しつつ各惑星に存在する敵の要塞へ侵入し、コアを壊していく３Ｄシューティングだ。コアを壊すと次のステージへ進めるぞ。

迫りくる敵の攻撃を避けながら反撃するのだ。自機の武器はホーミングミサイルとノーマルショットの２種類ある。

敵をロックしてミサイルを撃とう。

撃ちまくれ!!

コアへ急げ

自機にはある一定のエネルギーが与えられている。このエネルギーはタイマーによって少しずつ減っていく。自機を包んでいるシールドがなくなってから攻撃を受けると、さらにエネルギーが減る。プレイヤーはこのエネルギーがなくなる前に、コアを破壊しなければならないのだ。途中でエネルギーがなくなるとゲームオーバーになってしまうぞ。

敵の基地は狭い通路が続いている。床と天井に設置されている砲台を壊そう。

人工の惑星が見えてきた。スピードを上げて惑星の中へ突入するのだ！

撃破!!

敵基地の奥にあるコアを壊せば面クリアだ。

ホーミングミサイル

自機を操り、照準を敵に合わせると、ホーミングミサイルを撃つことができる。通常は同時に４発まで発射することができるが、パワーアップパーツと合体すれば、６発も発射できるようになるぞ。ミサイルには弾数制限がないのでガンガン撃とう。

通常、自機は、ホーミングミサイルを４発同時に撃てるが…。

パワーアップパーツと合体すれば、６発ミサイルが撃てるぞ。

ストーリー

ジュノスと呼ばれる恒星系には、生命の喜びに湧く多くの美しい星々が存在していた。だが、ここに〝宇宙の悪魔〟と恐れられている「第四帝国」が侵略を開始してきたのである。殺戮と破壊を繰り返す第四帝国は、ジュノス恒星系の全惑星に要塞を設置し、ジュノス全体を巨大な魔窟にしようとしていた。

宇宙の平和を願い、各恒星系が連合し、結成した宇宙連邦は、いち早く第四帝国の真の目的を察知した。そこで、宇宙連邦は強大になりつつある第四帝国を全滅させるため、「ギャラクシーフォース・プロジェクト」を発動したのである。

５つの恒星にいる巣喰う敵を破壊していくのだ！

5つの惑星を第四帝国の手から救え！

人工惑星メガリオン

プレイヤーはスタート時に5つのステージから好みの面を選択する。まずはレベル1の人工惑星ステージからゲームを始めるといいだろう。

このステージは、まず宇宙空間で戦いが繰り広げられる。前方から現れる戦闘機をホーミングミサイルで確実に壊していこう。画面上方から出現する大型戦艦はとても頑丈なので、ミサイルをガンガン撃ちこむのだ。

惑星内部では右や左に曲がるよう指示が出るので、それに併せて移動しよう。

敵の戦闘機が次々と攻めてくる。ホーミングミサイルで残らず叩こう。

巨大な戦艦がゆっくりと姿を現わす。緑色の高速弾を撃ってくるぞ。

ついに敵基地へ潜入した。ここからは宇宙空間と違い、狭い場所で戦うことになる。

基地には砲台がいくつも設置されている。次々と自機に向って攻撃をしかけてくるぞ。

火山惑星アシュタル

このステージでは炎が蛇のようにうねりながら攻めてくる。こいつもホーミングミサイルで撃ち落とすことができるぞ。

途中、火の球が次々と上空から飛んでくる。ここで、スピードを上げると衝突してしまうので注意しよう。

プロミネンスだ！

地表からプロミネンスが吹き上がる。こいつも他の敵と同じく、ショットやミサイルで破壊することができる。

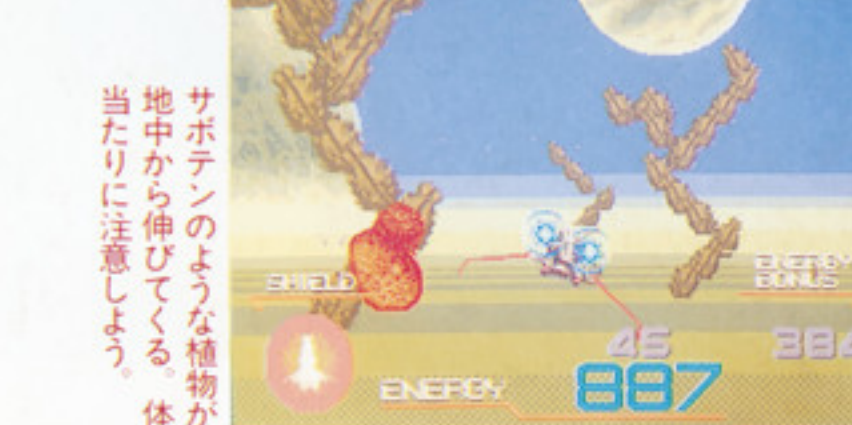
突然、火山弾が降り注ぐ。当たらないよう気をつけるのだ。

植物惑星マルクランド

このステージで登場する敵は生物が多い。地上から伸びてきて自機の行く手を塞(ふさ)ごうとするサボテンや、跳び上がって体当たり攻撃をしかけてくるイカなどが次々と迫ってくる。

生物兵器の中でもっとも怖いのが、分裂しながら編隊を組んで突っ込んでくる、虫のような敵だ。こいつは壊せないので左右に大きくよけたほうがいいぞ。

イカのような敵は自機が近づくと舞い上がってくる。

円を描いている敵は破壊することができないのでかわすしかない。

サボテンのような植物が地中から伸びてくる。体当たりに注意しよう。

巨大ムカデ登場！

巨大なムカデが弾を吐きながら去ってゆく。

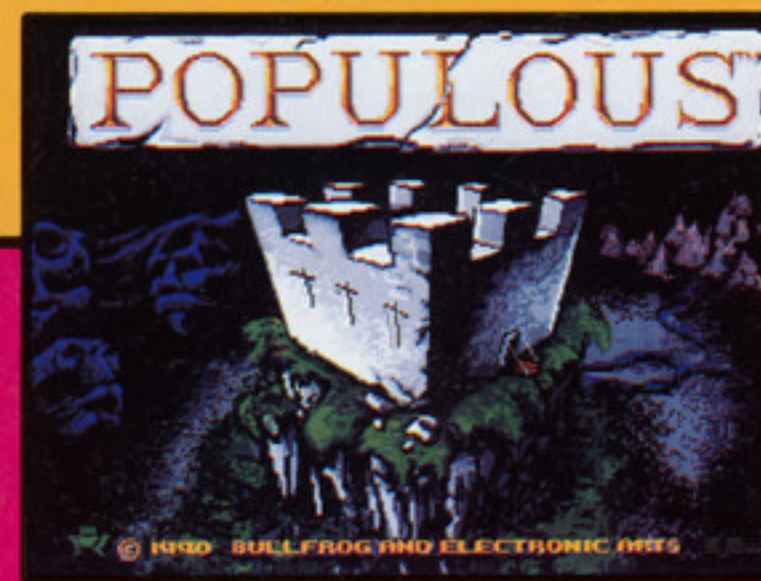
これ以降のステージは？

4つ目のステージは砂の惑星だ。竜巻きやクモの巣などが自機に襲いかかってくるぞ。次のステージは雲の惑星で戦いが繰り広げられる。この辺りから敵の攻撃がかなり激しくなってくるぞ。そして雲の惑星を越えると異次元への道が……。

飛び跳ねながら移動する戦闘ロボットは、とても動きが速い。

敵の総攻撃が始まった。前方には巨大な敵が迫っている。

ポピュラス

やっと出た！　メガドラ版「ポピュラス」だ！　パソコン版にもスーファミ版にも手を出さずひたすら待ってたかいがあった。基本操作はGENESIS版と同じなので、今月は詳しいシステム紹介はすっとばして、ズバリ賢い攻略法を紹介しよう！

セガ／8月9日発売／6,000円／SLG／4M

我は神なり

ポピュラスは、神と悪魔のいる創世紀時代を舞台にしたシミュレーションゲームである。地上世界にいる２種類の人間。神に守られた人と悪魔に守られた人。君は、神の側の人間に力を貸し、悪魔側の人間を滅ぼさなければならない。勝利条件は単純明快。悪魔側の人間を一人残らず殺せばいいのだ。

ゲームクリア画面。夢に出てきそうな気味の悪いヤツとパスワードが表示される。

地形は４タイプ

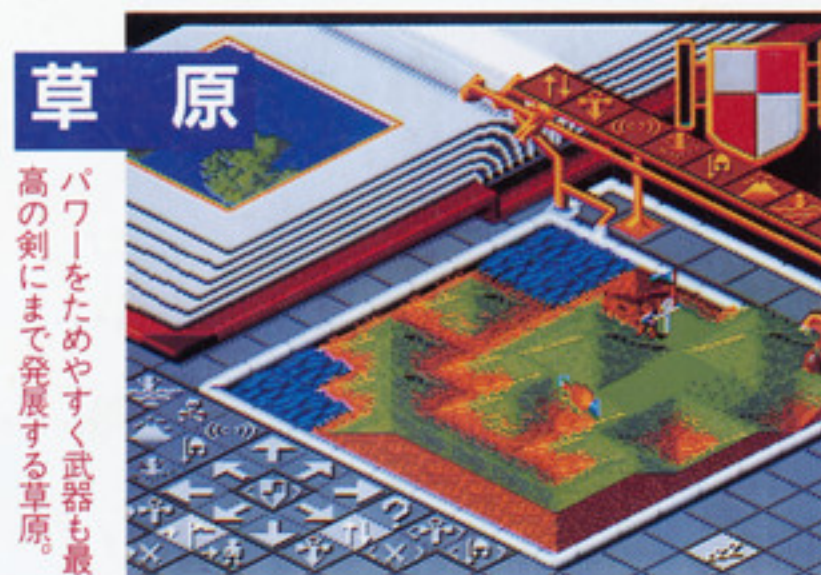
地形は大きく分けて４タイプ。草原、砂漠、雪原、溶岩。外観が違うだけでなく、これら条件によって人の増えるスピードや最大攻撃力が変わってくる。

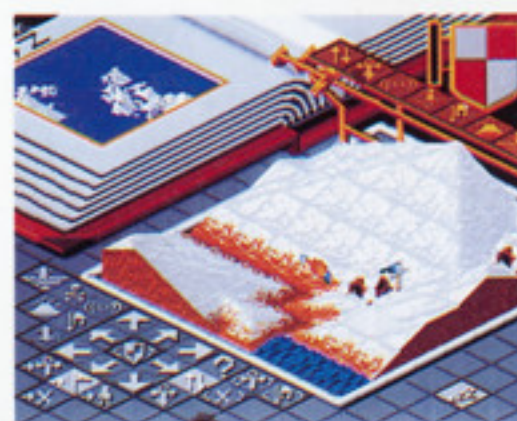
雪原では人がなかなか増えないし、砂漠や溶岩では長距離を歩けない。歩いているうちに力つきて死んでしまうからだ。地形に合わせて攻略法を変えなければいけない。

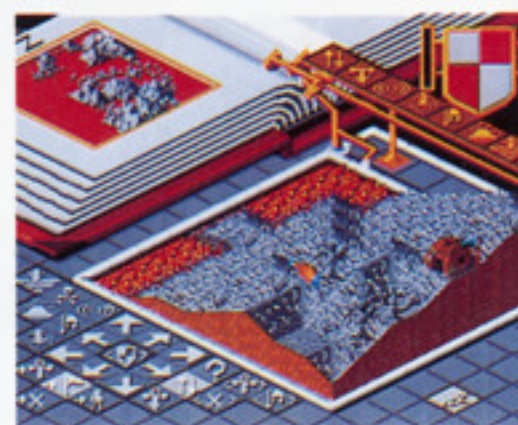
砂　漠

乾き切った大地のために、外を歩く人がすぐに死んでしまう。また、武器もあまり発達しない。砂漠は不毛の土地だ。

雪　原

寒さのせいで人口、パワー、武器、すべて発展しずらい。雪の中を歩くので人が死にやすい。一番つらく大変な地形だ。

草　原

パワーをためやすく武器も最高の剣にまで発展する草原。

溶　岩

こんなところに人が住めるかー!!という環境だが、なぜか人口、パワー、武器ともによく増加し発展する。なぜだろう？

悪魔退治

地震、沼、騎士、火山、洪水、ハルマゲドン。呪われた悪魔の民を退治する手段だ。サイコパワーを蓄めて敵にこれらの攻撃をしかける。効果的に使えば、確実に勝利への道が開ける。天災は悪魔も起こすことができるから、逆襲されないように十分注意。

それぞれの使用法を軽く説明しよう。

地震。大地に振動を起こし陥没（かんぼつ）させる。

沼は一種のワナ。人がはまると確実に死ぬ。

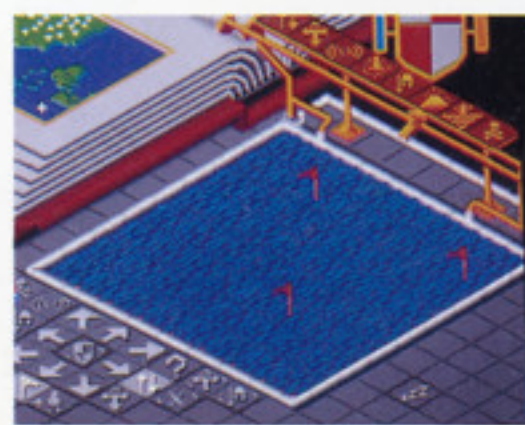
騎士はリーダーが殺人マシーンに変化して、近くにいる敵に手当たりしだい攻撃をしかける。家主を倒して、家にも火を放つ。

火山は、岩だらけの山を出現させ、洪水は陸地すべてを一段水没させてしまう必殺技。そしてハルマゲドン。もちろん最終戦争のことだ。

火　山

大地にいきなり岩だらけの山を出現させる。岩を取りのぞくには海まで掘り下げなくてはならない。敵のパワーを消耗させる。

沼

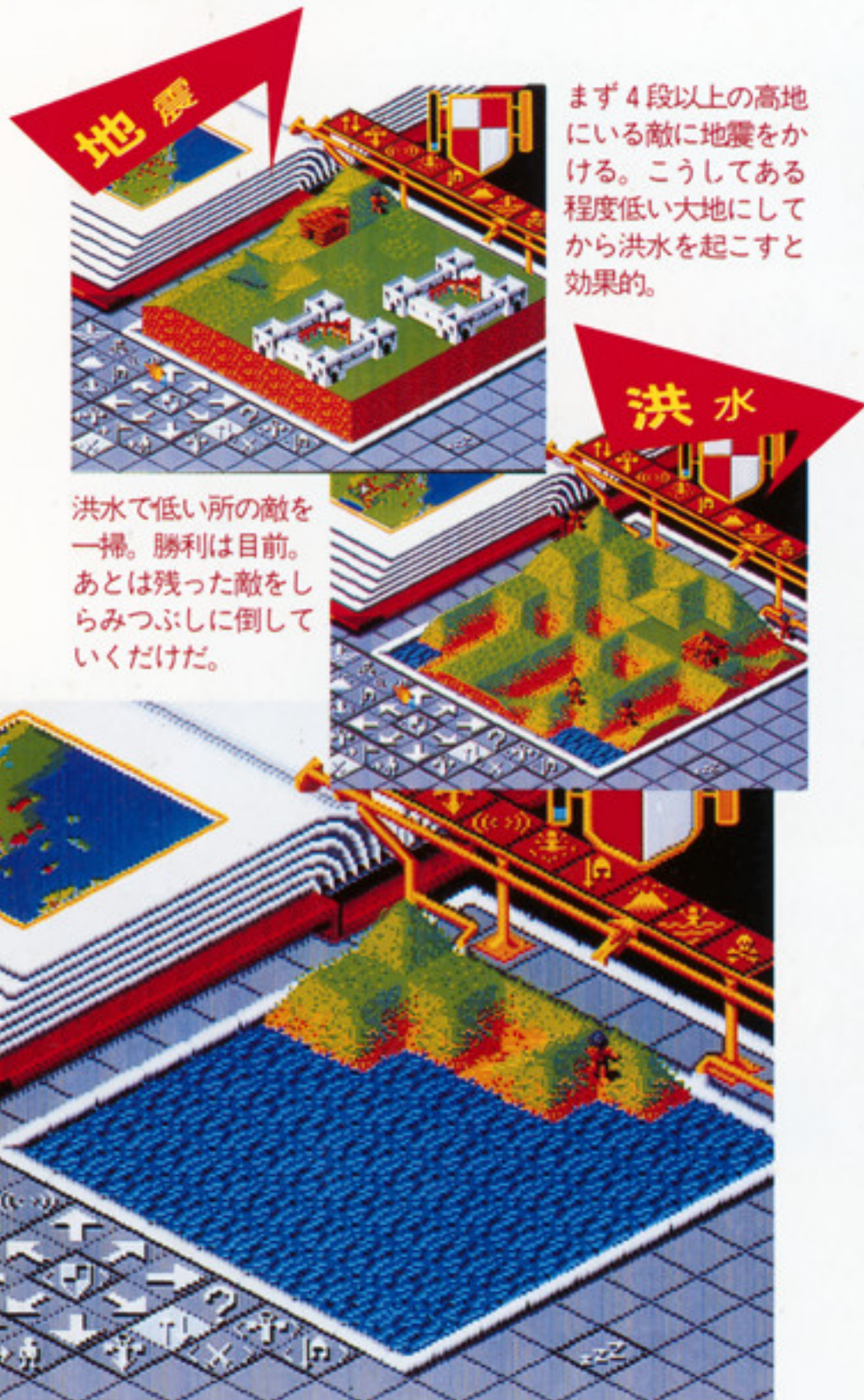
沼は、土を掘ったり盛り上げたりするだけで取り除ける。はまったら絶対救出できないので、見つけしだい撤去しよう。

溺　死

この世界の住人は泳げない。海や溶岩に落ちると溺死してしまう。溺れている人がいたら、陸地を盛り上げて救出しよう。

WORLD DESCRIPTION SCREEN

ゲーム開始直前に現れるこの画面。各天災コマンドが使えるかどうか、人は溺死するのかしないのかが表示されている。これらコマンド設定は各ステージによって変化する。自分がどういう条件でプレイしているのか覚えたうえで、攻略法を練ろう。

基本戦法

「ポピュラス」には絶対的な解法は存在しない。ここで紹介するのはもっとも一般的で勝利しやすい戦法だ。まず、地震と洪水が起こせることを確認。そして自分は4段以上の大地に家を作る。パワーがたまったら地震と洪水で攻撃だ。

地震

まず4段以上の高地にいる敵に地震をかける。こうしてある程度低い大地にしてから洪水を起こすと効果的。

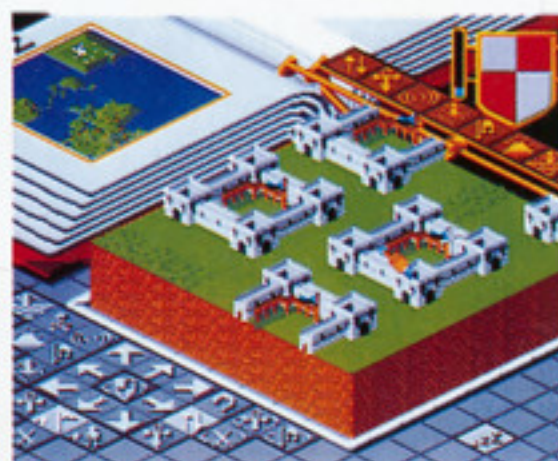
洪水

洪水で低い所の敵を一掃。勝利は目前。あとは残った敵をしらみつぶしに倒していくだけだ。

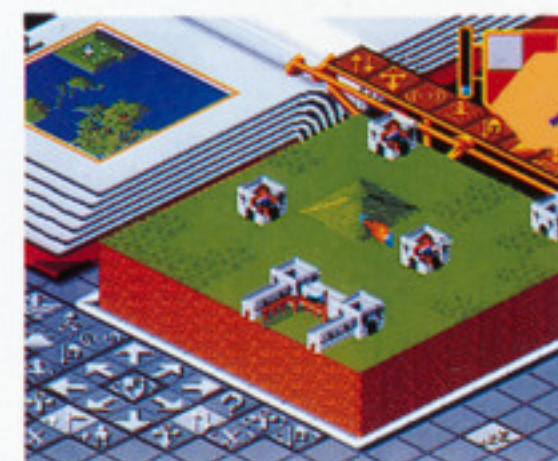
勝利への道

基本テクニックを4つあげてみた。これらの技を応用して、自分なりの攻略法をあみだしてほしい。

1 賢い開墾

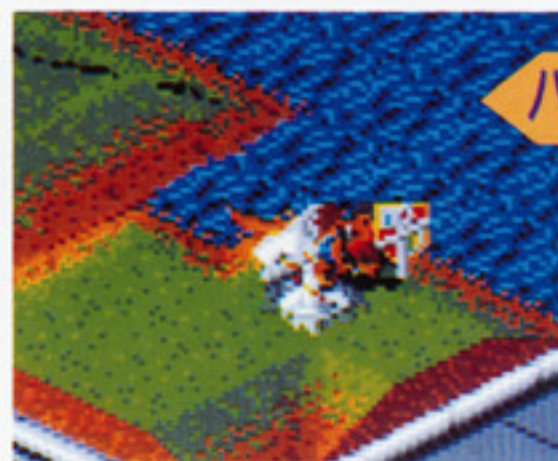
まずは洪水にそなえて3段以上の高地に家を建てる。家はなるべく隣接して建てる。岩や木は気にせずほおっておく。そんなささいなものの撤去に時間をかけるよりは、海を埋め立てしていったほうがいい。

高地に隣接して建つ城。この建て方なら効率よく人を増やせ、洪水が起きても安心。まさに理想的な建て方なのだ。

2 生めよ!増やせよ!

家の大きさはそこに住む人の人数や強さを表している。大きな城を小さな城にすると、収納しきれなくなった人が外に出てくる。人が出ていったらまた整地すれば元どおりの大きな城に戻るぞ。

人口増加

隣接して何個か城が建っている場合は、1つ凹を作るだけで、4つの城から人が出てくる。あとは凹を直して人口増加完了。

3 めざせ!高得点

ポピュラスでは戦闘によって敵を倒すことにより得点を得る。高得点を得るには最終戦争、つまりハルマゲドンを起こす。なんてったって敵味方全員が戦うわけだから、得点も高いはず。負けなければの話しだけど。

ハルマゲドン

高得点を得られればステージをいくつかスキップして、より先のステージに進める。やはり正統派はハルマゲドンでしょう。

4 騎士活用法

強い騎士を作る方法は簡単。集合のコマンドで、リーダーと平民を合体させる。合体すればするほどリーダーのパワーは蓄積される。十分強くなったところで、騎士に変えてやると最強戦士の誕生だ。

騎　士

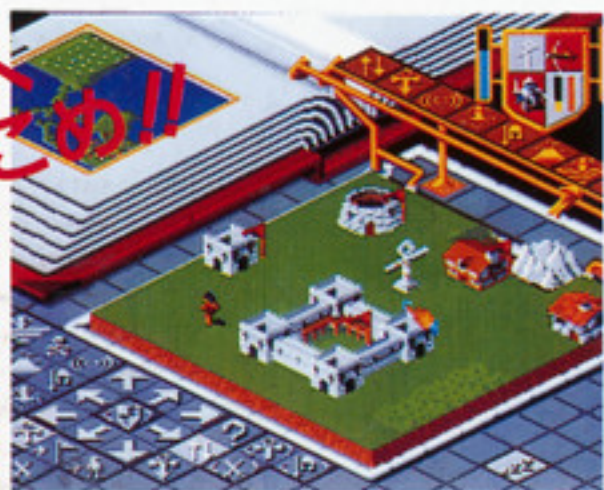
騎士は何人でも作れる。が、弱い騎士が強い平民に負けることも。騎士は強くなければ無意味。やみくもに作ってもダメだぞ。

攻防戦

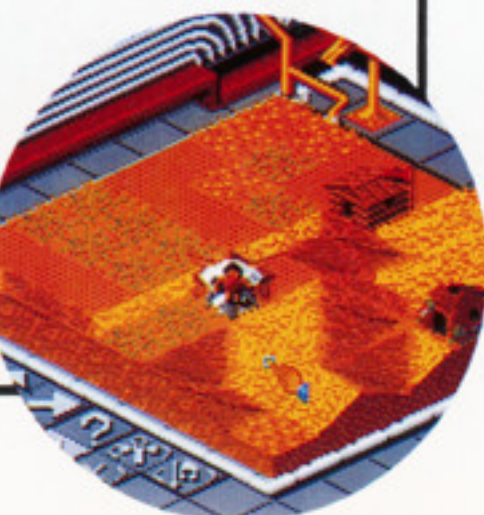
攻撃パターン

天災を起こすのが一番神様っぽいが、平民を出陣させることも可能。シンボルマークを敵地のど真ん中に起き、集合コマンドをかける。そこで騎士を作るのも有効だ。

敵地へのりこめ!!

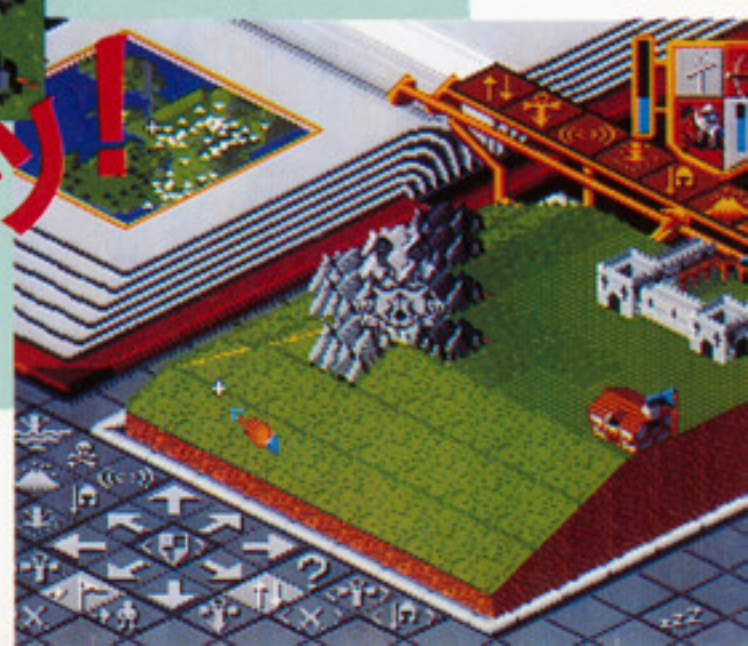
攻撃は最大の防御なり。敵地に乗りこみ、敵陣をひっかきまわせ!

防御パターン

敵に乗りこまれたときの防御方法をいくつか。まず命令コマンドは戦闘。敵のリーダーを殺したあとで、敵のシンボルのまわりに沼を作るのも有効。リーダーになろうとする敵がボコボコはまるし、リーダーがいないので騎士も作れない。死ぬとわかっていても突撃する敵の姿は涙をそそる。

平民同士の戦いの勝敗は家の規模で決まる。

シンボルのまわりに沼を作って溺れ死ぬ敵を嘲笑う。

なんてことを～っ!

整地した大地に突然現れる不気味な姿。なんだ、これは一!? 家を飲みこみ大地を荒らすモンスター。全部で3種類いて、まるでなめくじのように自分の通ったあとに岩を作ったり、森や沼を造成する。倒す方法はない。ただじっと通りすぎるのを待つのだ。

ゲゲッ!

ジュエルマスター

「ジュエルマスター」は精霊使いが凶悪な怪物を倒すゲームだ。「エレメンタルマスター」もそうだったが、日本社会に精霊使いという職業が認知されてきたのかな。ちなみにこの「ジュエルマスター」はアイテムの指輪の使い方が決め手となるユニークなシステムが特徴だぞ。

JEWEL MASTER™
PRESS START BUTTON
© SEGA 1991

セガ／8月30日発売／6,000円／ACT／4M

指輪のはめ方が人生のすべてである【当社比】

このゲームの主人公である精霊使いは、指輪をはめることによっていろいろな魔法を使うことができる。指輪をはめないと何もできないというワケだが、最初に持っている指輪はたった2つだけ。あとは、敵モンスターを倒せば手に入るのだ。ちなみに精霊使いはストックなどなく、たった1人のダメージ制である。慎重に慎重を重ねて指輪を集めよう。

強いに限る

Level 1　Level 2　Level 3

指輪を組み合せなくてもこのようにレベルの違いがある。弱い指輪を組み合わせるより、積極的にレベル3の指輪を組み入れよう。

指輪を集めろ

RING SELECT

スタートボタンでこの画面を呼び出して指輪をはめる。ちょっと不健康そうな手の色が気にするな。

最終魔法はやはり最終だ

火と水、風と地の指輪はそれぞれ相反する効果をもっている。だが、レベル3の指輪を両手にそれぞれはめると最終魔法が使えるぞ。

4種混成して

火、水、風、地の4つの成分が剣の先から放たれる。この間は何もできないので、ちと時間がもったいない。

すこ〜ん

混ざり合った成分が衝撃波となって高速移動する。たいていのザコは一撃で破壊。

見ればメキメキ理解する指輪のはめ方一覧表

	地	水	火	風	ひとこと
地震	○				地震を起こして敵の動きを止める。レベル3になると、地上の敵はおろか、空中の敵の動きまで止められる。使い勝手もよい。
バリア		○			敵の攻撃から身を守る。レベルが上がるごとに耐久力が強くなるのだが、重要なときにはほとんど役に立たない。
火炎			○		火を出して敵を倒す。レベル1でダメージ8、レベル2でダメージ12、レベル3でダメージ16が敵に与えられる。最初はこれ。
動き				○	動きを活発化させる。レベル1で足が速くなり、レベル2でハイジャンプ、レベル3で2段ジャンプが可能。ないとクリア不能。
ファイヤーウォール	○		レベル1・2		前方に炎の壁を作る。地のレベルによって距離が変化し、火のレベルで高さが変化する。敵の着地場所がわかってるときに有効。
プロミネンス	○		レベル3		炎の蛇みたいなものを出して前方を焼きつくす。地のレベルによって速度が変化する。使い勝手はすこぶるよくない。必要なし。
ウェイブ		○		○	水の塊を作って発射する。水のレベルで同時に出る弾数が最大3発まで変わる。風のレベルで速度が変わりレベル3で連射可能。
アイスダガー	○	○			氷刀を発射し、壁に当たると跳ね返る。水のレベルで同時発射数が変わる。地のレベルで速度が変わり、レベル3で連射可能。
火球			○	○	火球を飛ばして敵を倒す。火のレベルで最高3ウェイになる。風のレベルで速度が変わり、レベル3で連射可能。使いやすいぞ。
最終魔法	レベル3	レベル3	レベル3	レベル3	相反する指輪をはめることによって使える究極魔法。使えるようになったら一生これを使おう。使えないうちはじっと我慢しろ。

STAGE1 森林

妖気漂う森林が最初の舞台である。敵から逃げるのではなく、すべて倒すつもりで進むと、以外と簡単に抜けられるぞ。後半の神殿には、当たると強烈に痛い弾を発射する砲台がある。先手必勝で倒していくのがベストだ。

みんな最初は弱い

序盤は、レベル1の火炎とバリアしか使えない。泣き言をいう前に試練の七番勝負と思って耐えろ。

飛び上がった魚は、ジャンプして攻撃するか、上に向けて火炎を出すとよい。

こいつを倒そう

鎧状の敵はカタい。誘導して下にまわりこみ、安全を確認してから倒すと楽である。倒せば、レベル1の風の指輪を入手。

実力より気合でよけろ

神殿に存在するやっかいな砲台の一つ。撃ってきたら慎重にジャンプ。

たすけてー

精霊使いは敵から逃げたらダメ。でも追われたら逃げろ。

とにかく壊せ

神殿も終わりに近づいた場所に奇妙な物体がある。よくわからんが、火球を撃って壊してみよう。

あんた誰？

現れたのは、ホビットのオヤジらしい。合体(?)すれば、体力ゲージがひとつ増える。やりっしゅ。

ボスはスピアタイガーだ!!

タスマニアタイガーの類似品。攻撃すると飛びかかってくる。飛びかかった逆の方向へ進むと安全だったりする。

STAGE2 砂漠

どこまでも続く砂の世界。そう、砂漠である。日射病になることはないので先を急がず、火球で敵を倒しながら進もう。中盤の遺跡にもステージ1の神殿と同様のやっかいな砲台がある。絶対弾に当たらないように注意し、タイミングを計って接近し、すべて破壊せよ。

サボテンは2枚腰野郎だ

最初に出現する砂虫を倒せば、レベル2の風の指輪が手に入る。

いたいってばさ

過酷な砂漠に棲息するサボテンはたくましい。外敵には自らを犠牲にして立ち向かっていく。痛いってなんの、もうイヤ。

どきません

もっと光を、ではない。ハイジャンプを使わないと上がれないのだ。

いとしの妖精プレイ

ここにくれば妖精が出現して、体力ゲージが1つ増える。ついでに体力も全回復する。言うことなし。

かむんじゃないって

ホネホネロックな奴

倒すとレベル2の火の指輪を入手。

今度は屋外でっせダンナ

暗い室内からいきなり明るい場所に出ると、立ちくらみがおこる。気をつけよう。

真打はフレイムバードです

こんにちは

画面の左端でジャンプしながらウェイブを撃っていれば、余裕で勝てる。余裕だ。

STAGE3 氷界

暑い砂漠の次は、寒い氷界である。こんなに温度差があると体に悪いが、精霊使いだから大丈夫なのだ。地面は氷でも滑べるわけではないので、受験生でも安心だ。氷洞の中にある蜂の巣は、見つけしだいとっとと倒そう。

いきなり氷点下

最初は青々とした森林だが、2秒もたたないうちに氷の世界へ。気温の変化についてこれるか。

時代は遠近法

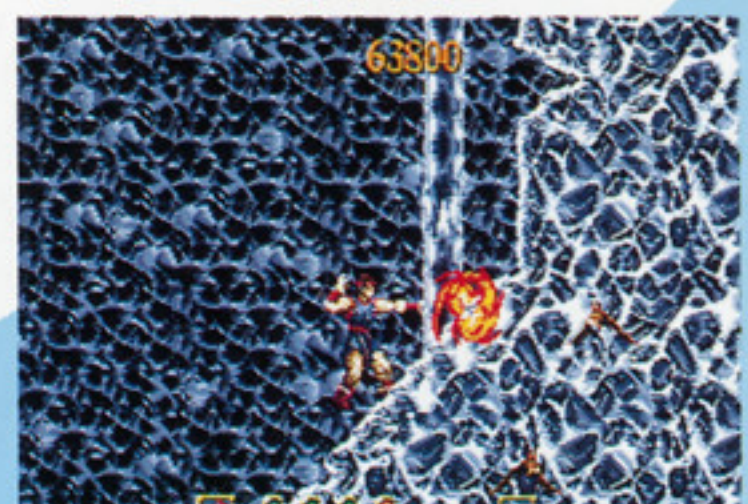
帆船もブラウン管の上から定規で計れば精霊使いより小さい。遠近法様々なワケ。

謎猿?

強い。強いけど、着地地点にファイヤーウォールを敷けば大丈夫。

謎の浮遊物

氷洞に入って少し進むと、くらげのような浮遊物体が揺らいでいる。指輪を持ってるぞ。

氷柱を破壊してみる

この氷柱を壊すと、黄金の炎が出現するぞ。それを取れば体力ゲージが一つ増える。ありがたい。

氷界のボスはキングタートルである。台へ上がらずにこの位置で火球を使って攻撃だ。

STAGE4 山岳

この山岳を越えれば、いよいよ魔王のいる王宮だ。しかし、熔岩の沼や人面疽など仕掛けも豊富なので、細心の注意を払ってなければいけない。いけないったらいけないのだ。

形あるものは落ちる

つり橋というものは、高所恐怖症の人間は渡れないものだ。深い谷底は見えるし、今にも落ちそうだし……。

そんなこと考えているから崩れるのだ。悪い事態を想像していると、そのとおりになってしまう。世の中は不思議。

ほーら見てごらん

コートを広げて内部を見せるような仕草をする。接近して火球を撃て。

ふつふつと沸き上がる熔岩の沼は、2段ジャンプを使わないと渡れないぞ。ちぇ。

デカイぜ、ブレイダードラゴン

巨大なブレイダードラゴンは、画面右端で接近されるのを待て。向かってきたら連射あるのみ。撃て撃て!

やるな多関節

STAGE5 王宮

やっとの思いでたどりついた王宮。最終魔法もあることだし、もう簡単でピロピロなんて思ったりすると非常にマズい。王宮の内部は複雑怪奇で、ツラいものなのだ。がんばれ。

序盤は最終魔法を使うよりも、ウェイブを使ったほうが楽だぞ。でも油断は禁物。

あれも強い

これも強い

それも強い

とにかく強いボス級のヤツラが、これでもかという程出てくる。どうかと思うよ。

修業

4体の像は火、風、地、水の精霊を形どっているらしい。

体力回復の手段が少ないので、ムリに突っこむと後悔するぞ。無理は損するだけだ。

ついに対決!!

BEEP! GAMEGEAR

1991. September. 8TH

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLEVIDEO GAME PLAYERS

夏だ／　熱いぜ// 今月は夏休みに入って暇を持てあましているであろうG.G.野郎達に、これ以上の喜びはないのでは？　という朗報をお届けする。そう、ついにG.G.初の本格RPG「エターナルレジェンド」が発売されるのである//　喜べ諸君//

★アウトラン★エターナルレジェンド永遠の伝説★シャダム戦記★GGアレスタ★対戦型大戦略G★クニちゃんのゲーム天国★フレイ〜修行編〜

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ NEW SOFT REVIEW ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

アウトラン

ドライブゲームの傑作がGGでも遊べるぞ！

時は流れ、あの大型体感ゲームとしてデビューした「アウトラン」がこんな小さなマシンでも遊べるようになってしまった。ま、当然業務用の迫力にはかなうべくもないが、コース取りなど細かい部分の雰囲気はうまく移植されているといえるだろう。

ところで、G.G.とマークIIIのハード機能がかなり似ているというのは周知の事実。そんなわけでこのG.G.版アウトランも最初はマークIII版のアレンジ版だと思われていたフシがある。が、実際はG.G.版とマークIII版はまったくの別物と考えていいようだ。G.G.版で追加された大きな変更は、オートマ車が新たに設定されたことと、対戦モードが用意されたこと。とくにオートマ仕様にするとゲームの難易度はかなり低くなるので初心者にはお勧めかもしれない。ただ、テスタロッサにオートマ仕様があるかどうかは疑問の残るところだけど……。また、遺跡コースの名物トンネルがなくなってしまったことと、４つのラウンドを走破したときのエンディングが小ぢんまりしていることは少々残念かな。

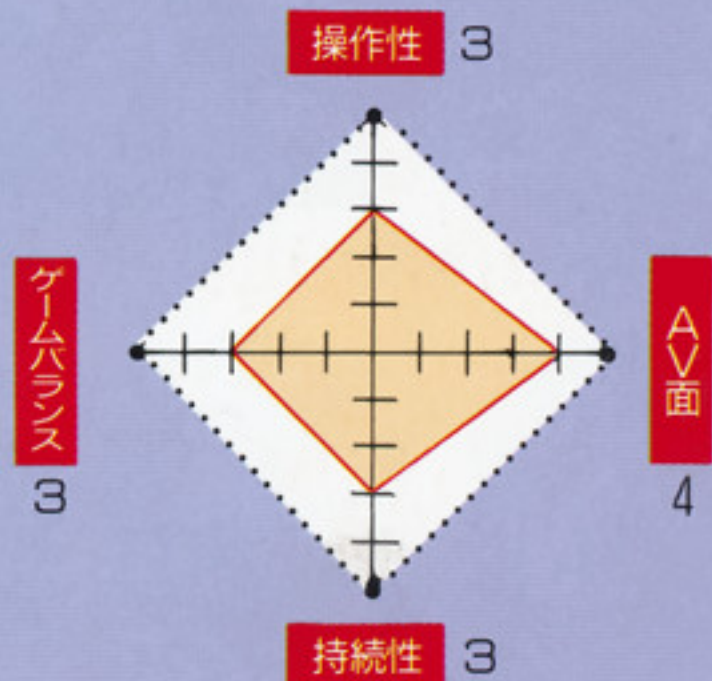
PRESS START BUTTON
1 PLAYER GAME
VERSUS COMPUTER
VERSUS HUMAN
© SEGA 1986, 1991

●セガ　8月9日発売　3,500円　RAC　1M

◀ GAME EXPLANATION ▶

セガの傑作体感ゲーム「アウトラン」のG.G.移植版。プレイヤーは赤いテスタロッサを操り一定タイム内以内に４つのコースを走破しなければならない。西海岸を思わせる美しいコースは全部で10種類。G.G.ならではの特徴として、オートマ車が設定できるようになったこと、通信ケーブルでもう一台の車とゴールを競う対戦モードが追加されたことがあげられる。懐かしいＢＧＭは涙もの。

〈評価ダイヤモンド表〉

- 操作性　3
- ゲームバランス　3
- AV面　4
- 持続性　3

マニュアル仕様の車を選ぶと、ギアチェンジに慣れるまで手間取るかもしれない。グラフィックはマークIII版よりちょっと落ちるかな。ＰＳＧのＢＧＭも聞き慣れると耳に心地よくなるので不思議だ。ただ残念なのは、ゲームの難易度が低めに押さえられているせいか、慣れるとあまり緊張感がなくなってくることだ。ＢＧＭのデキは〝スプラッシュウェーブ〟が一番。ぜひ聞いてみて。

ONE POINT REVIEW

同じ日に発売されるメガドライブ版と比べてしまうとハードの差が出てしまうが、アウトラン本来の楽しさである〝気軽に楽しめるドライブゲーム〟というノリはG.G.版でも十分に味わえる。G.G.の「モナコＧＰ」よりもコーナリング感覚は自然だが、コースのアップダウンの仕方がちょっとヘン。どうせ移植するならギアガチャ技もほしかったな。

ウエストコーストをひた走れ！

CLASH!!

コースは全部で10種類。市街地や砂漠、花畑などなどバリエーションに富んでいるのが特徴だ。ラウンド３の夜景コースはどこも美しいので、一度は全コースをまわってみよう。もちろん、おなじみのド派手なテスロッサのクラッシュシーンも用意されているぞ。

コースは2×2×2=8通り／

各コースは後半で２つに分岐しており、プレイヤーがそのコースのどっちかを選ぶことになる。自分の得意なコースを作ろう。

POINT 道の分岐がスムース

何でもないことのように思えるけど、Ｇ．Ｇ．の走査線処理性能を考えると驚かされる分かれ道の場面。なんと、はっきりと道が２つに分かれるのだ！　従来の他機種ではなかった処理だぞ。

VERSUS MODE

COMPUTER
HUMAN

これが相手だ

YOU WON！

YOU LOST

人間どうしでプレイした場合、勝負はほとんど運だけで決まってしまうのだ。

対戦モードは自分と対戦相手の車のどっちが早くゴールにたどり着けるかを競うモード。後続車は性能アップするというハンディつきだ。

NEW SOFT REVIEW

エターナルレジェンド 永遠の伝説

ついに出た！ これがG.G.用の本格RPG第1弾だ

Ｇ.Ｇ.ユーザーなら一度は遊んでみたい！と夢みた（？）ＲＰＧ。そのＧ.Ｇ.用のＲＰＧ第１弾がこの「エターナルレジェンド」なのである。と、ここまで読んだところで「ありゃ？ 〝Ｇ.Ｇ.初の本格ＲＰＧ！〟なんて上のキャッチに書いてあるけど、ＲＰＧだったらすでにドラゴンクリスタルが発売されているじゃないか！」という人もいるかもしれない。

うむ、それはスルドイ。確かにジャンルでいえばRPGだ。だが実際に遊んでみればわかると思うのだが、「ドラゴンクリスタル」は、ＲＰＧというよりシミュレーションの要素が強いゲームなんだ。そういった意味では、このエターナル〜がＧ.Ｇ.初の本格派ＲＰＧだといえるわけなのである。

物語の世界はモンスターや剣と魔法が出てくるという、オーソドックスなＲＰＧの世界。ストーリーは主人公のアルヴィンを中心に進んでいき、冒険の途中でいろいろな事件が起こりながらしだいに黄金の国ミレニアムについての情報や手がかりが明らかになっていく、という形をとっている。

大まかな流れとしては、一本道のシナリオに短いイベントシナリオがいくつかからんできて、それがゲーム全体の世界に広がりをもたせるような作りとなっている。これからプレイしようとする人の楽しみを奪うとまずいので具体的には説明しないけど、シナリオの途中ではあっと驚くような演出（それも視覚的な）がいくつか用意されているのだ。

Eternal Legend
PRESS
START BUTTON
© SEGA 1991

●セガ／8月9日発売／4,500円／RPG／2M、B・B

◀GAME EXPLANATION▶

アルヴィンはトレジャーハンター（宝探しをする人）の見習いとして、師匠バースのもとで修業中の身。だがそんなある日、師バースは不慮の事故で命を落としてしまう。バースは力つき倒れる寸前、アルヴィンに自分が生涯をかけて捜し求めていた「黄金の国、ミレニアム」の存在について語って聞かせた。ミレニアムとはすべての建物や装飾が光り輝く黄金で縁どられた、それは言葉にできないほどのパラダイスであるらしい。アルヴィンは師匠の意志を継ぎ、ミレニアムを捜し出すことを心に誓いつつ新たな冒険の旅へと出発するのであったが……。

物語はティラ島のはずれにある町ハークからはじまる……

バースを仲間に入れることができれば、一気に戦力アップ

オープニングは、師匠のバースとともにティラ島にたどり着くところから。このあと、アルヴィンは単独行動となる。

ゲーム序盤で登場するふたり

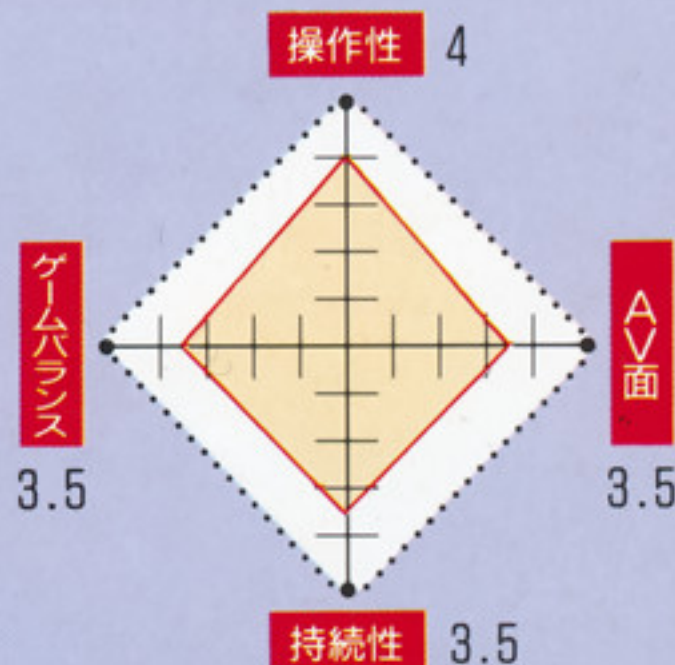
アルヴィン

主人公。師匠の意志を受け継ぎミレニアムを探す旅を続けることになる。不屈の意志とたぐいまれなる行動力を持つ剣士。推定年齢16歳。案外若い。

師匠バース

トレジャーハンター。アルヴィンの師匠であるが、志し半ばにして倒れてしまった。アルヴィンにミレニアム探索の願いをたくすが……。推定年齢45歳。

〈評価ダイアモンド表〉

項目	評価
操作性	4
ゲームバランス	3.5
AV面	3.5
持続性	3.5

現在筆者はこのゲームを遊んでいるところ。シナリオはちょうど中盤にさしかかったあたりだ。じつはまだ楽しく遊ばせてもらっている最中なので、冷静な評価はしにくい、というのが本音。そこで今回は、あえて辛目の点数をつけてみた。まずＡＶ面だけど、Ｇ.Ｇ.の性能をしっかり把握したうえで作られているためか画面表示はかなり見やすい。操作性も満点とは言えないけど合格点の４をあげちゃおう。ただ、メッセージ表示時にフィールドの画面がまったく見えなくなるのはなんとなく気になる。ゲームバランスと持続性が3.5と低いのも、ＲＰＧは一度解いたら飽きるだろうと思ったから。それとゲーム全体のバランスもパーティーの仲間のレベルで強引に決定している感じがしたのも気になった。

とりあえず町の中を歩きまわってみようっ

INN（宿屋） ヒットポイントが少なくなったから宿屋へ。

武器屋 金さえあれば、強力な武器を装備できるのだ。

道具屋 爆弾は早めに買っておいたほうがいいだろう。

薬屋 メディカルハーブはお世話になるアイテムだ。

港 物語の中盤から意味が出てくるのがこの港。

RPGだからこういう場面もある！

情報収集

自分が今何をしなければならないのかを知るには、町の人々に話を聞いてみるのが一番手っとり早い。町のまわりにある洞窟を調べるのもよい。

戦闘

戦闘シーンはテキストタイプ。画面の見やすさや操作性にはかなり気をつかっているようだ。画面構成もいたってオーソドックスである。

モンスターのデザインは、画面の大きさを考えてデフォルメされたものが多い。とはいえ、シナリオ中盤以降で登場するモンスターは迫力十分。

ONE POINT REVIEW

ゲームを始めて間もないときはちょっと展開が遅いかな、とも思ったけど、仲間がパーティーに加わってからはかなり気持ちよくシナリオが進んでいく。全体のシナリオも島から島へとあちこち動き回り、ボリュームのある作りとなっている。とくに、こういった作品がＧ.Ｇ.というハンディマシンで遊べるというのはかなり強力なメリットだ。難をいえば、もう少し戦闘シーンが速くなってもよかったかもしれない。RPG が好きなら迷わず買うことをお薦めしたい一本だけど、本当にオーソドックスなＲＰＧなので、逆にこれだ！ という売りが今ひとつないのも事実かもしれない。

NEW SOFT RELEASE

シャダム戦記

●セガ／来年1月発売予定／価格未定／RPG／2M、B・B

「エターナル」につぐ本格RPGだぞ

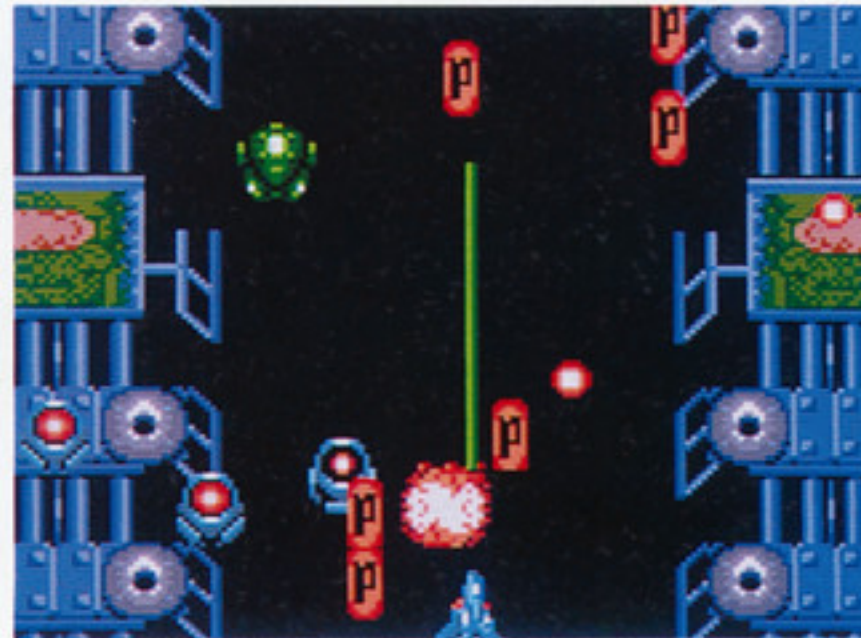
アラビアを舞台にしたちょっと風変わりなRPG、それがシャダム戦記だ。「エターナル」と同じく平面フィールドタイプのRPGだが、このシャダム戦記は全7章から構成されているのが大きな特徴。登場キャラクターは主人公の王子、ランプの魔人、船乗りシンドバッド、盗賊シートなどで、最大4人までのパーティーを組むことができるようになっている。戦闘シーンもスピードの差が重要になっているだけあってか、動きの素早いやつは何度でも攻撃できるようになっているぞ。

これは第1章「炎からの脱出」の一場面。まずは反乱軍のリーダーに加勢してあげることから物語は始まっていくのだ。

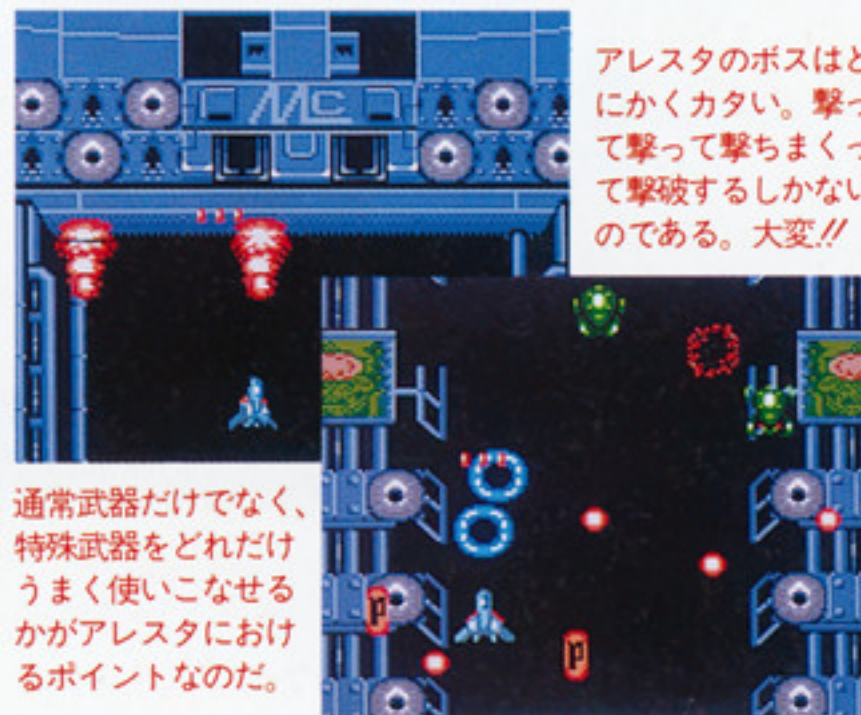
画面はG.G.の液晶画面でもかなり見やすいレベル。さすがに本家本元のセガ、G.G.作品を作り慣れてる感じを受ける。

GGアレスタ

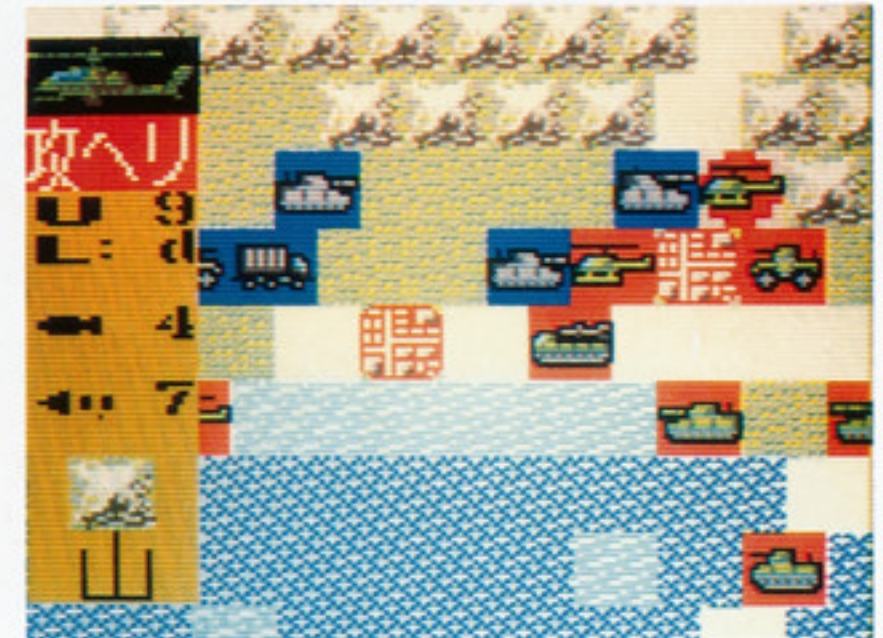
●コンパイル／11月下旬発売予定／価格未定／SHT／1M

コンパイルといったらアレスタだ！

シューティング野郎が信奉するコンパイルがG.G.に参入してきた。タイトル名もズバリ、「GGアレスタ」。ザナックと同じく縦スクロールのパワーアップ型シューティングである。バリエーション豊かな自機の特殊攻撃でなみいる敵を撃破していく壮快感は、コンパイル製のシューティングならではの魅力といえるのではないだろうか。コンパイルによると、今回の開発コンセプトは分割スクロールなど、本来G.G.ではあまり使われなかった目新しい映像効果をメインにするとのことだぞ。

アレスタのボスはとにかくカタい。撃って撃って撃ちまくって撃破するしかないのである。大変!!

通常武器だけでなく、特殊武器をどれだけうまく使いこなせるかがアレスタにおけるポイントなのだ。

対戦型大戦略G

●システムソフト／9月28日発売／4,800円／SLG／2M、B・B

手軽に大戦略が遊べちゃうのだ！

パソコン版で人気のシミュレーションゲーム、「大戦略」にG.G.版が登場する。G.G.初の本格シミュレーションゲームとなる「対戦型大戦略G」は従来のパソコン版のゲームシステムの基本的なゲーム性や内容をそのまま引き継ぎ、ルールの簡略化や操作性の向上によってG.G.でも気軽に遊べるようになっている。対戦型という名がつくように、通信を使えば人間どうしで遊べるというのもウリ。もちろん、1人でもコンピュータが相手になってくれるから心配する必要はないぞ。

ユニットどうしの戦闘画面もパソコン版とほぼ同じ仕様になっている。ひとめで戦闘結果がわかるぞ。

全体マップはこんな感じ。マップは32×32ヘックスで構成されている。ここは瀬戸内海が舞台か!?

G.G. HOTLINE 新作リストに載っている期待のソフトはどれだ!?

おもちゃショー以後、次々とG.G.ソフトのスケジュールに新作ソフトが飛び込んで来ているようだが、なかでも驚いたのが、あの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」がG.G.でも発売されることが決定した／　ということだろう。ミッキーマウスの移植版があれだけ高い完成度を誇っていただけにG.G.版のデキは非常に気になるところ。

また、これが究極のハンディーゲームだ!?　というわけで急きょ発売が決定したのがこの「クニちゃん　ゲーム天国」。内容はあの山田邦子ことクニちゃんと一緒にテニス、スゴロク、大富豪、こらムズという4つのゲームが遊べるようになっているとのこと。それぞれのゲームが通信対応となっているのもウリでしょう。とくにこらムズはあのコラムスとは違って、縦横斜めに宝石が4つ並ばないと消えないという凶悪なルール(?)。こりゃムズかしそうだ、というわけでこらムズいわ、で、「こらムズ」になったのであろうか。

クニちゃんのゲーム天国

噂のこらムズ。一見しただけではコラムスと見分けがつかないが……。お得だぞ。

フレイ ～修行編～（仮）

この画面はMSX版。どんなゲームなのかは今後のお楽しみ。

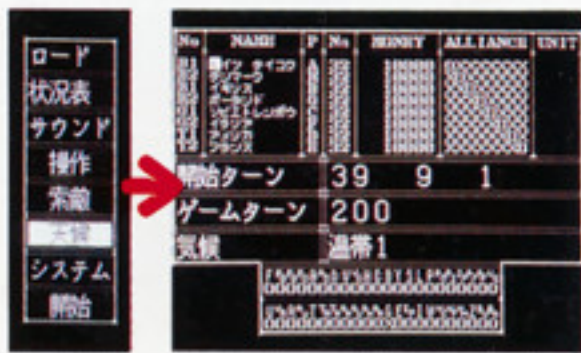
今月は驚くべきことに「アドバンスド大戦略」のマップエディタが発見された！ただでさえ長期間楽しめるこのソフト、これで名実ともに〝一生もの〟のソフトになったといえるのでは？

BE メガ 裏技リーグ Vol.17

アドバンスド大戦略――ドイツ電撃作戦――

軍事費などが変更できる　2軍

スタンダードモードでマップを選択したら、方向キーを上に3回入れてからCボタン（SUBキー）を押すと、軍事費、同盟国、終了ターンなどが設定できるモードに入ります。各パラメータは、A、Cボタンで設定し、終了したらBボタンでモードをぬけられます。

（神奈川県・大村直哉・20歳）

この表の見方は左上から国名、兵器の生産国、最大ユニット数、軍事費、同盟国、開始日、ターン数、気候、生産可能な兵器のタイプとなっているぞ。

※兵器の生産国のA～Sはそれぞれ、A―ドイツ、B―イギリス、C―ソビエト、D―アメリカ、E―フランス、F―イタリア、G―ポーランド、H―デンマーク、I―ノルウェー、J―オランダ、K―ベルギー、L―ユーゴスラビア、M―ギリシア、N―フィンランド、O―ハンガリー、P―ルーマニア、Q―パルチザン、R―I Para、S―101 Paraか82Paraというように対応している。

補給馬車が1日で進化！　2軍

まず補給馬車を都市の上に作り、そのまわりに補給できる地上ユニットをいくつか配置しておく。そして次のターンで「全自動」コマンドの「全補給」をONにして「全自動開始」を何回も行うと、なぜか補給馬車の経験値がどんどん上がっていく。

こうすると1ターン内で経験値が250まで上がり、すぐに補給トラックに進化できる。また、補給トラックも同じ方法で、補給htへ簡単に進化できる。

（宮城県・藤巻信・20歳）

写真のように補給馬車を都市に置き、そのまわりを適当なユニットで囲む。そして次のターンで自動補給を繰り返せば、経験値が1日でいっぱいになるわけだ。あとは進化させるだけ。

艦載機の移動能力がアップ　2軍

空母の艦載機（飛行機のユニット）を「発進」、「移動」させて、敵ユニットに隣接させたら、いったん「攻撃」コマンドを選んでからすぐにキャンセルします。

するとそのユニットのMOV（移動範囲）がもとに戻り、そこからさらに移動が可能になります。このあとも敵ユニットの隣に移動して、「攻撃」コマンドを選んでからキャンセルすれば、敵の攻撃を受けずにどこまでも移動ができ、さながらゴーストのように敵地に進入できます。

（福島県・新妻澄人・22歳）

「攻撃」のあとの武器選択画面のときにキャンセルすると、このようにメニューに「移動」が復活するのだ。

マップエディタモード＆その他もろもろの大技だ！！　大リーガー

キャンペーンモードで「操作」が変更できる

キャンペーンモードでオプションコマンドのウインドウ（操作コマンドのあるウインドウ）を開き、方向キーを「左、右、左、右」と押してから「操作」コマンドを選択すると、通常はできないはずの「操作」の変更が可能になる。

索敵モードに「下級」が！

オプションコマンドのウインドウ（索敵コマンドのあるウインドウ）を開き、方向キーを右に3回押してから「索敵」コマンドを選択すると、初級よりもさらに低い「下級」モードが選択できるようになる。これは、自国側は索敵ルールを使用しないが、敵国側は索敵ルールを使用する（上級の正反対）、最も簡単なモードだ。

これがマップエディタだ！

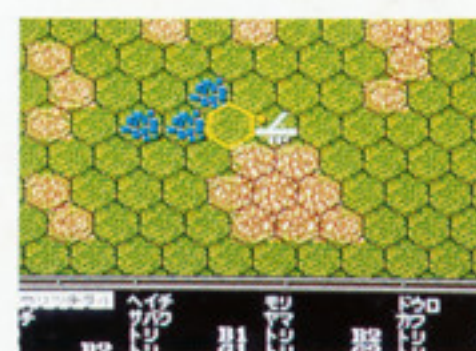
いちばん最初のメニュー画面で、方向キーを「右、左」と入れてから、STANDARDを選択すると、ウインドウの最下部にマップエディットのできる「エディタ」コマンドが現れる（通常は「開始」）。

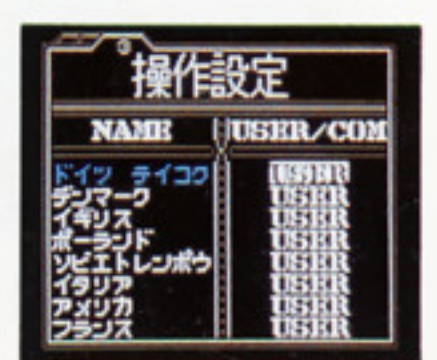
メインメニューで右、左と入れてからスタンダードを選択する。

すると最下段に「エディタ」の文字が現れるのだ！

64×64マスをフルに使って自在にマップが作成できる。なんとなくシムシティーな気分になれる？

エディタの操作方法はAボタンで地形の決定、もしくはユニットの配置と処分。Bボタンは地形の選択。Cボタンは、「全自動」が「設定」となっている以外は通常と同じ。スタートボタンは国名を変更するときに使用する。

（千葉県・おたすけマン・？歳）

作成したマップは「記録」コマンドで保存して、遊ぶときは最初のメニューでCONTINUEを選ぶといいぞ。修正を加える場合は、エディタのモードから「ロード」しよう。

ユニットを設定しない国はこのモードでNOTにしておこう。そうしないと始めたときに変なところからユニットが現れるぞ。それから、今回はスペースがたりなくて詳しい解説ができないけど、次号ではもっと詳しくやるからお楽しみに。

●裏技リーグ欄外編その1《ストリートスマート》【電源を入れたらすばやくリセットボタンを10回以上押す。次にオプションに入ってサウンドセレクトに矢印を合わせ、方向キーを下に1、2回入れたら、AボタンかCボタンを押すとライフ設定のウィンドウが出る。これでライフの初期値が変えられるのだ。】（茨城県・藤 誠・16歳）←もっと簡単なやり方があるかもしれないけど、とりあえずこの方法が確実みたいだね。君は補欠に認定しよう。

●裏技リーグ欄外編その2《球界道中記》【ワールドツアーのパスワード入力時に「E N D .」と入れると、無表情なお姉さんが「ふじはにっぽんいちのやま」と言う。ただそれだけだよ。】（埼玉県・佐久間徹・14歳）←〝無表情なお姉さん〟というのがミョーに気に入った。君はアマに認定だ。

雷電伝説

フェアリーの出現する場所 補欠

取っておくと、ミスした直後にパワーアップアイテムをばらまいてくれるアイテム（フェアリー）が現れる場所を紹介します。いずれも、決まった地点を自機のショットで撃ち続けることで出現します。

（愛媛県・光速ねずみ・15歳）

ステージ1

2本目の川の手前にある、右側の木を撃つと出る。

ステージ4

海をすぎて、2台目の大型戦車が出現してから少し進んだあたりの左側にある木。

ステージ6

恐竜の骨のような物体の左横のあたりを撃つと出る。

アークスオデッセイ

ディアナの最強パスワード 2軍

パスワードを入力するときに、

- 1章なら「K4UME2UFAA」
- 2章なら「K4UME2UI(アイ)JF」
- 3章なら「K4UME2UUO(ゼロ)S」
- 4章なら「K4UME2UZTX」
- 5章なら「K4UME2UWMU」
- 6章なら「K4UME2USFR」
- 7章なら「K4UME2UX4W」
- 8章なら「K4UME2UFPH」

と入れると、レベル4、HP10、魔力のクリスタル6個、リバースドール5個を持った最強のディアナに、さらにフレイアがついた状態で始められる。特に6章のフレイア同士の対決は涙モノ。

（香川県・牛尾和史・17歳）

6章でのフレイア同士の戦いだ。何かしら倒錯した感情が芽生えてしまいそう？

マーベルランド

4-5の隠し通路 補欠

このゲームには隠れワープゾーンがあるのですが、すごくたくさんあるのでパス。他の隠れ通路を紹介します。

ステージ4－5をしばらく進んだところでウイングを取って、天井がとぎれているところへジャンプすると天井裏（？）に入り、そこから左へ進むとだいぶ先まで楽に進めます。

また、4－4にもスタート地点のすぐ上から天井裏に入れますが、こちらは行きどまりです。

（愛知県・坂隆弘・22歳）

ウイングの効果があるうちに、この位置から左上の天井の切れ目に入ろう。そのまま進んでいけばゴールの手前まで一気に進めるぞ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

サウンド＆面セレクト 1軍

タイトル画面の表示中に方向キーを「上、下、下、下、左、右」と入れると、うまくいけば音が鳴る。そうしたら、Aボタンを押しながらスタートしよう。すべての面とサウンドのセレクトができるぞ。

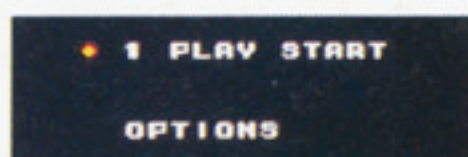
（東京都・黒騎士カミュ・23歳）

ここでスペシャルステージを選択して、エメラルドを取ったらリセット。これを何度も繰り返してエメラルドが6つそろったら今度はリセットせずにそのまま最終面まで通してプレイしよう。確実に本当のエンディングが見られるぞ。

スーパーエアウルフ

無敵コマンド 1軍

スタートとオプションを選択する画面のときに、「A、B、C、A、C、C、B、B、A、C」の順にボタンを押してからスタートすると、空中戦、地上戦ともに無敵になる。

（大阪府・小川啓太・13歳）

このオプション画面のときに、おちついてコマンドを入力しよう。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。

■同一の裏技が複数寄せられた場合は、そのなかから抽選で1名を選び、代表とさせてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏にゲーム名を書き、その下に裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108 東京都港区高輪2-19-13
ＮＳ高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP！　メガドライブ」編集部
ＢＥメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

賞	特典	内容
大リーガー	お好みＭＤソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき。	怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。
1軍	お好みＧＧソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。	系としては、「無敵コマンド」や「すべてのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう、濃厚な味わいの裏技がこれに値する。レベルとしてはシューティングゲームのパワーアップコマンド程度。
補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。	ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。	ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。たとえるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。	とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、ＢＥメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編その3《ファンタジーゾーンGEAR》【2面以降でゲームオーバーになったら、タイトル画面で上＋1ボタンを押したままスタートすると、その面の最初からコンティニューができる。ちなみに、一度でもリセットすると無効になってしまいます。】（東京都・庭野文則・16歳）←やり方は簡単だけどけっこう有効な技だね。君は2軍に認定しよう。

●裏技リーグ欄外編その3《アドバンスド大戦略》【コンピュータ側の思考中でも、Cボタンを押したままにしておけば記録、サウンド、索敵などが設定できる。】（滋賀県・岩根功輔・14歳）←「今すぐに中断したい」というときは、これでセーブできるね。君も〝アマ〟に認定しよう。

アクション・RPG小説　原作　荻野　真

後編

闘技王キング・コロッサス

前号では「闘技王 キング・コロッサス」の前編の話をした。引き続き今号もその後編として話を進めていこう。果たしてどんな結末が待ち受けているのだろうか。開発も待ち遠しいが、ゲームを楽しくする意味でもこの小説を読んでみよう。

キャラクターデザイン　荻野　真／菅原　淳

前回までのあらすじ

少年はいつ、どこで自分が生まれたのか、名前すらも知らない。少年は、いつしか、姉となぞの老人とで暮らすようになっていた。そして老人から剣を授かり、闘いを続けるのであった。しかし、少年にはなぜ、闘いを続けるのかがわからなかった。「右手にある刺青がいったい何なのか？」と徐々に疑問を抱き始めた少年は、闘いを続けながら、妙な感覚をもつようになっていった。実は、少年には生まれながらに背負われた逃れられない宿命があったのだ。

第2章

その印に魂は宿り

森の外れにある寂れた小屋にしては、何とも不似合いな客であった。

娘は隣室からそっと老人と客の様子をうかがった。

絹の衣裳と金の装身具で身を覆った樽のような肉塊は、従者にワインを注がせると、老人に向かって優雅に手を振ってすすめた。

「そうそう、子供は元気かの？　ほっほっ、だいぶ大きくなったと聞いておるが」

老人は作り笑いを浮かべると、皺(しわ)の寄った高いかぎ鼻に手をあてた。

「さよう、殿の抱える闘奴はさっさとお払い箱にするがよいでしょう」

「ほほっ、わしの飼犬は猛者ぞろいぞ。それが小犬一匹より安物だと」

「安いか高いか、殿の御前にてお目にかけようぞ。仰せのとおり、あの子には、すでにゴムヌスを討つように命じております」

「それはもう聞いておる。だが、あの怪物を一人で相手にすることなんぞ、できるものかの？」

「間もなく、そのことを知りましょう」

肉樽は身を激しく震わせると、うって変わって豚のような笑い声をあげた。

「これは面白い。この世の中に、わしを驚かせることがまだ残っているとはな？」

肉樽に相槌を打ちながら、老人は刺青の浮いた両手で高い鼻梁(びりょう)を覆うと密かに笑いを消した。

（そうだよカルリム卿。あんたも、あんたを操る輩(やから)も、まだまだ知らないことがある。たっぷり時間をかけて味わうがいい）

だが、老人の眼に浮かんだ暗い炎に気づいたのは、彼らをのぞき見た娘だけであった。

×　×　×

少年は暗い洞窟の中を歩いていた。先導の兵士が持つ炬火は少年の顔に熱く映えている。

「俺も本当のところは知らんのだ、ゴムヌスのことはな」

男はいやにのんびりした調子で言った。

「確かにあいつは、この洞窟の奥に巣食っている。だが、ここは領主様の猟場の中だ。罰せられるのを覚悟で怪物とやりあおうという奴の話なんか、これまで聞いたことがねえな」

「じゃあなんで俺を手助けする？」

「あんたが気にいったからさ……なんて嘘はいけねえな。領主様の言いつけさ」「領主？カルリム卿の？」

「そうさ。あんたが気に入ったのか、それとも他にわけがあるのか……まあ、生きて戻ればわかることさ」

少年はかぶりを振った。近ごろは答えのわからないことが多すぎる。答えを探そうとすると、いつも決まって老人の険しい表情にぶつかってしまうのだ。

少年のそぶりを魔物への怯えと勘違いした兵士は、元気づけようと話を続けた。

「そんなに気にすることもなかろうよ。何せゴムヌスのことを詳しく知ってる奴はいねえからな。案外と皆が噂しているだけで、簡単にかたづく相手かもしれねえしな。ま、俺は案内と見届役だから気楽なもんさ」

「気楽ねえ……」

「そうよ、大したことじゃあない。さて、もうすぐのはずだが……お！」

兵士は何か驚いたかのようであった。

少年が立ち止まっていた兵士に声をかけようとした瞬間、生臭い霧が吹きつけてきた。その霧が、首をもぎ取られた兵士の体から飛散した血潮だと気がつくと、少年は身を翻して岩肌の窪みに飛びこみ、すかさず腰の剣を抜いた。

「しゅう……しゅうう……」

蒸気の漏れるような音と生臭い微風。そして転がった生首をなめ回し、かじりつく音が聞こえてきた。

少年は悪寒をこらえながら、剣を脇に寄せて様子をうかがった。

兵士の手から転がった炬火の灯りが洞窟の

奥を黄色く照し出している。洞窟の奥の広間のような岩屋の中央に大きな黒い影がうずくまり、兵士を貪っている。火を恐れることなく、一瞬にして兵士の首を打ち落としたその黒い獣こそ、ゴムヌスという魔物に間違いなかった。

黒い影はやがて兵士の残骸を放り出すと、汚らしい粘液で光る顎をもたげ、鋭い爪を備えた触腕をゆらゆらと振った。

「待っているのだ。奴は俺たちの会話を理解していたに違いない。そして、奴と戦う気のない兵士を血祭りにあげたのだ」

恐ろしい力を持ち、人間並みに狡猾で惨虐なそれは、まさしく怪物と呼ぶにふさわしかった。

少年は怒りが沸き上がると同時に、恐怖が消えていくのを感じた。奇妙な感覚……あの邪教の神官と闘って以来、何度も感じるものであった。彼は老人に教わったとおりに息を整え、精神を集中させた。感覚が冴え、理性が感情を抑えていく。

少年は敵の出方を必死で考えていた。ゴムヌスは少年よりも強い相手だ。だが、どこが自分より優れているのか。どこかに、つけ入るスキがあるはずだ。

炬火の灯りが消え、沈黙が洞窟を包んだ。

×　　　×　　　×

灯りが燃えつきようとしていた。

ゴムヌスは仄かな赤い光が消え去ると、自分の番が来たことを知った。ゴムヌスは人間をよく知っているのだ。

自分が何者なのか、ゴムヌスは知らない。そんなことは何の意味ももたない。ただ、気がついたときには自分はこの洞窟の中にいた。昔はこの洞窟の中をはいずりまわり、ヘビやトカゲを食べていた。あるとき、奇妙な生命体がやってきた。それは人間だった。ゴムヌスに知性があることを知るとそれは言葉を教え、身を隠して獲物を襲う方法も教えてくれた。何のためかは知らないが、その人間は新しい獲物を与えてくれると約束した。それは他の人間だった。次から次へと人間が送りこまれ、ゴムヌスは満腹した。奇妙なことに、最初に来た人間はそれから姿を現さなかった。ゴムヌスは残念でしかたがなかった。なぜならその人間が、一番肥えて美味そうだということが後からわかったからだ。

やがて人間の味に新鮮味が感じられなくなると、いかにして人間を狩りたて苦痛と恐怖を味あわせるかにゴムヌスは熱中した。ゴムヌスはより狡猾に、かつ残忍になっていった。だが、ある日からぱったりと獲物が来なくなった。飢えたゴムヌスは怒った。ようやくこの暗い世界の外に出ることを思いついたときには、ゴムヌスの巨体は抜け出せないくらいになっていた。ゴムヌスは苛立ち、気短かになって荒れ狂った。

そして今日、新しい獲物がやってきたのだ。

長い空白があり、慢心していたとはいえ、ゴムヌスにぬかりはなかった。

暗い洞窟の中では人間は、灯りを頼りにしなければならない。光を失えば、恐怖に駆られて正常な判断を失うものだ。

ゴムヌスはゆっくりと顎をもたげ、鋭敏な耳と鼻で岩肌をうかがった。そこだ。ゴムヌスは触腕を振り、無造作に一撃を加えた。

洞窟の中に新たな血の臭いが漂った。獲物は傷ついているが、死んではいない。それは狙いどおりだ。じわじわ恐怖と苦痛を与えてやる。ゴムヌスは前進すると血の臭いを追った。

哀れな犠牲者は岩の窪みに隠れている。だが、むだなことだ。このときゴムヌスの心に浮かんだのは、愚かな生き物に対する優越感と嘲りであった。ゴムヌスは体勢を整えると体をくねらせ、岩肌にそって触腕を伸ばした。

するすると伸ばした触腕が獲物を貫く直前、

ゴムヌスは突然ためらった。
（なんだ何かがずれている……）
浮び上がった違和感にゴムヌスは初めて混乱した。触腕を振りながら、何が違うのか必死に探った。
違和感の原因は、獲物の濃厚な臭いと微かな音が、まったく違う方向を示しているためであった。だが、そのときにはゴムヌスの触腕のある先端は、丸めて窪みに押し込まれた血染めのシャツを貫いた後だった。
し損じたと同時に反射的に音の聞こえた天井を振り迎いだのは、混乱に襲われたゴムヌスの錯誤だった。次の瞬間、衣裳を脱ぎ捨てていた少年が、剣を下に向けて降ってきた。開いた喉元を貫かれたゴムヌスは、はじめて苦痛による悲鳴をたてた。この獲物は並みの人間ではなかった。ゴムヌスの策略を素早く読み取ると、人間が視覚に頼るものだというゴムヌスの考えの裏をかいたのだ。
長い間、余りにも劣った相手を獲物にしてきたゴムヌスは、自分の奢り（おご）の代償を払わねばならなかった。愚かな獲物によって飽食していた体は、若く狡猾な生命を敵とするには不似合いなほど肥え太っていた。血みどろの顎で敵を捉えそこなったゴムヌスは、漆黒の毛に覆われた触腕を振り立ててもがいた。柔軟な触腕の先の爪で、生意気な人間の首をはね落とそうともがいたが、惑乱したゴムヌスにはすでに鈍重な標的でしかなかった。数知れぬ剣の唸りと肉を裂く音が暗黒の洞窟に響き、そして最後の悲鳴が止んだ。

× × ×

「ようやく終わったな」
少年は魔物の体から剣を引き抜くと、血でぬるぬると滑る肉の小山を苦労して降り、洞窟の入口へ向けて引き返した。
洞窟の出口に、逆光を背にずんぐりした影が浮かび上がった。
「ほほ、これは驚いた。大した小犬だわい」
滑稽なほど甲高い、気取った声であった。声の主は入口の脇に控えていた配下を呼び寄せると、あらためて少年に声をかけた。
「ほほ、お前の手際はなかなかのものだわい。わしの育てたゴムヌスを、あっさり倒すとはな。わしのことは知っておろう？」
少年は醜く太った男を見上げた。
「カルリム卿……ですか」
「そうよ。お前の主君ぞ。そしてお前はわしの奴隷だ」
「奴隷……」
「ほほ、老人から聞いておらぬか？　まあいい、お前がわしをどう思おうとかまわぬ。せいぜい闘奴としてはげむことだ」
「闘えというのですか」
「ほほ、何のためにお前を放っておいたと思う。わしの闘技場で闘う気骨を養うためだ。稼ぎ頭になれよ。よいか？」
カルリムはわざとらしく少年の頭をなでた。
「ふふ、可愛いことよ……あちらのほうの味もよさそうじゃの」
少年の顔が怒りで紅潮しているのを見ると、カルリムはさらに一層気嫌よく笑った。
「ほほ、気の強い子供は大好きじゃ。今からわしの館に来い。では待っているぞ」

× × ×

ドアを開けると、老人と娘が少年を見上げた。２人の顔を見るや、少年は卓上に剣を投げ出し、老人に食ってかかった。
「カルリム卿から聞いたよ。本当に俺をあいつに引き渡すのかい？」
老人は少年を見つめ返した。やがて老人の目から険しい光が消え、悲哀の色が浮んだ。
「初めからその約束じゃった。紋章が刻まれた者は、カルリム卿の闘奴となる定めなのだ」
「誰があんな野郎のために闘うもんか！」
「この家は何十人もの兵士に囲まれておる。逆らうことはできん」
「なら、奴の言いなりになって、闘技場で殺し合わなくちゃならないのかい？」
老人は突然身を震わせ、少年の腕を摑（つか）んだ。
「聞け。お前は闘わねばならぬ運命にある。しかしそれはお前が闘奴だからではない。この紋章……この手の印は今でこそ奴隷の証（あかし）だ。だが、かつては誇りある一族の、義務と誇りの表象だったのだ……闇に奉ずる輩にとっては、恐怖と憎悪の印だった。それを帯びる者を、闘奴の地位に堕としめねばならぬほどのな」
老人は眼を閉じ、ゆっくりと自分に言い聞かせるように話を続けた。
「そしてあの日以来、遅かれ早かれこの紋章を帯びた者は狩り立てられ、あそこで殺しあうように強いられた。だが何としても、お前には生き延びてほしかった。それがわしに課せられた義務だからだ。だから、お前を鍛えねばならなかったのじゃ。もしお前が今ここで宿命の糸を断つのなら、わしもお前とともに戦い死のう。同じ印を帯たび一族としてな」
少年は老人を見つめた。初めて剣を教えられた頃と比べて、なんと小さく萎びてしまったことか。なぜ老人はこの辛苦と屈辱に耐えてきたのだろう。少年は、すでに答えが決まっていた。
「わかった。行くよ」
少年は老人と姉を抱擁すると、兵士に引き立てられていった。
やがて老人は、刺青の浮いた拳を握りしめて立ち上がり娘に話しかけた。
「案ずるな。あれはきっと帰ってくる。この紋章の示す道を選んだのだから」
娘は、悲しげに微笑んで答えた。
「信じております。おじい様。あの子に裏切られたことはございませんわ。だってあたしたち、遠い昔から義務を果たしてきましたもの」
（完）

エピローグ

剣、真の名を顕さん

闘技場は、真夏の日差しに白く包まれていた。若者は剣を手にすると大股に歩んでいく。血に酔った大群衆の喚声が彼を取り囲んだ。
闘技場の中央に進んできた大男は、幅広の長剣を頭上に高くかざして若者と対した。
若者は敵に疾走した。宙を舞い、剣が一閃すると、大男はゆっくりと土埃の中に崩れていった。
そのとき、人々は見た。太陽にかざした若者の手に浮き上がった刺青の紋章を。観衆たちの大半は、それが鍛え抜かれた闘奴を表す印だと信じていた。彼は選ばれたチャンピオンなのだ。だが、観衆の熱狂した喚声の陰では老人たちが囁（ささや）いていた。
「ごらん、紋章を。あのお方こそ御子だ」
「やはり、生きておられたのか……」
かつて、人が誇りを持っていた時代を記憶する者たちは、押し殺した声で、どんな観衆よりも熱く言葉を交わした。そしてそれは、正しく生きることが許された時代のための戦いへの予言となっていったのだ。
確かに、それははじまりだったのだ。

話題のビデゲーをチェック!!

ザVG倶楽部
THE VIDEO GAME CLUB

ビデゲーコーナーでソニック人形を取ろう!!

◀これが新しい「ニューUFOキャッチャー」だ。ぬいぐるみ取り出し口にソニックが描かれている。

▲これら5種類のソニック人形は、おもちゃやで手に入れることはできないのだ。

一昔前のゲームセンターは、ゲーム大好き少年を始めとした、いわゆる男性の聖域(?)であった。それが今では、ビデゲーギャルなどの新たな侵略者がやってくるようになり、ゲーセン自身も変貌しつつある。

彼女らが台頭してきた理由は1つ。"UFOキャッチャー"の存在だ。かわいいぬいぐるみが1コインで取れるというゲームに、キレイなもの、かわいいものに目がない彼女たちはすぐさま飛びついてきたのであった。そんな彼女たちが、今、注目しているモノは、セガの一押しキャラである"音速のはりねずみ"こと"ソニック"のぬいぐるみであった。

種類は全部で5種類。ソニックとその仲間たち、そして敵ボスのDr.エッグマンなどが"ニューUFOキャッチャー"の中に収まっている。まるで、取ってくださいといわんばかりにだ。

また、新たな旋風が起こるに違いない。

今回の特別企画は、このソニック人形を含めた、UFOキャッチャーの人形を取るための必勝法をまとめてみたものだ。

下の4つはあくまでも基本。ただしこれさえ知っていれば、今までみたいに1つのぬいぐるみを取るのに、たくさんのお金を使わずにすんでしまうのだ。

UFOキャッチャー必勝法

ノリで取ってしまう人も多いけれど、じつは冷静な判断で取ることが大切なのだ……。

1 ビジネス街を狙え!!

渋谷、新宿、自由ヶ丘といった若者の街は、UFOキャッチャーの常連が多い。うまいヤツがいるということは、お店のほうでもぬいぐるみを取りにくいようにしている。しかしビジネス街などは、会社帰りのサラリーマンやOLがお酒の入った勢いで取っていることが多い。サラリーマンは金銭感覚がシビア。取れないとなると寄りつかない。ってなわけで、東京では新橋や日本橋は狙い目なのだ。また、店の前にあるUFOキャッチャーは客寄せもかねているので、中のものより取りやすいのだ。これは横浜でのわたしの体験だ。

2 人形の置き方に注目

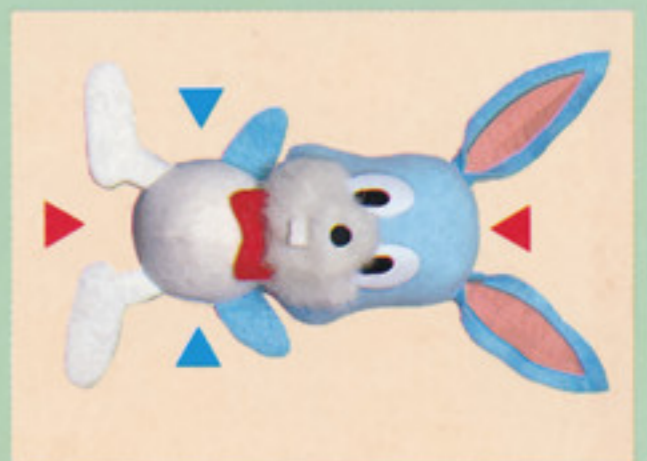
人形もよーく見ると、お店によって置き方、並べ方が違う。一見、きれいに並べてあるほうが取りやすく感じるが、デコボコですき間が開いた穴ボコだらけの置き方のほうがアームが深くまで入り、人形をしっかりとつかむことができる。

注意したいのは取れそうなのに段差があってアームが届かない場所やはじに寄りすぎて人形にアームが届かない場所。こういう場所にえてして、けっこうかわいいぬいぐるみを置いてあるんだよね。また、大きく、重量的にうまくつかまないと取れないぬいぐるみにもだまされないように。

3 首つかみ技

実戦その1は、まず上を向いているぬいぐるみの取り方。アームで首をつかむように動かして取る方法だ。ただし、この場合、目的のぬいぐるみが他のぬいぐるみにじゃまされていたり、ギュウギュウの場合は、重くて取りにくいことを知っておこう。

4 バランス技

実戦その2はバランス感覚で取る取り方。寝ているぬいぐるみの場合だ。横で胴体をつかむ方法と、縦で頭と足をつかむ方法のほうがあるが、縦の場合アームが開きバネの作用でしっかりとつかめる。ただし、重心がずれていると落ちてしまうぞ。

クロスソード
アルファ電子
©ALPHA 1991

RPGの要素を盛り込んだ3Dアクションゲーム

「クロスソード」はＰＲＧの経験値上げのかったるさを３Ｄアクションに置き換え、プレイヤーがあたかもゲームの中に入り込んで敵と戦うといった感じの異色作品。

ゲームのメインはリアルタイムの３Ｄアクションだが、イベントをクリアして進むクエスト方式に、体力回復や武器などのアイテムを買うなど、ＲＰＧ要素も組み込まれている。もちろん主人公自身のレベルアップや魔法のパワーアップなども、戦闘終了時の経験値やアイテムなどによって行なわれるのだ。

ストーリーは旅の騎士エドモンド＆リチャードが、行く手をはばむ暗黒の魔人ナウシズを倒す冒険に出るという内容である。

7つの章で構成され、主人公はアイテムによってパワーアップ!!

ゲームをスタートさせると３つの章からセレクトできる。これはもうすでにプレイしたことのある人に対する配慮でもあり、ゲーム内容をハショることができる便利な設定でもある。この３章を含め、ゲームは７つの章で構成され、敵を倒して１つの章をクリアすると次の章へと進んでいくというものだ。

各章は次の内容だ。「閑村ディオの異変」「パウリスタ城の震撼」「憤戦マティウスの塔」「ゴーダ砦の怪魚」「強襲陸上戦艦」「魔界への洞窟」そして最終章の「魔城グレイシア」と、変化にとんだ構成になっている。

◀ショップの出現のしかたがとてもユーモラス。道に商人がベニヤの看板を持ってきて、お店を開いてしまう。

▶武器や防具などのアイテムの交換で魔法、武器のパワーアップをはかることができる。

敵の攻撃もさまざま

主人公の攻撃方法は剣での攻撃のほかに、魔法攻撃、気合い弾、体力は消耗するけど攻撃力の高い気導連斬、敵をはね飛ばし麻痺させてしまう気導障壁などがあり、これらは手に入れたアイテムによってパワーアップする。さらに盾を上下することで、敵の攻撃を防御することができるリアルファイトを楽しめる点もうれしい。

敵も章を追うごとに強力になり、中ボス、ボスキャラがさまざまな攻撃をしてくる。中でも泡を吹き出すカエルの〝ベアネイルフロッグ〟や鉄球を回転させ攻撃をかわす魚の〝ガルドフイス〟などのボスキャラとの戦いは苦戦を強いられることになるぞ。そして最後には大ボス〝ナウシズ〟が待ち構えているのだ。ボスとの戦いは気を抜けないぞ！

▲盾で中ボス〝ブロウラクロウラ〟の炎攻撃をかわしているところだ。

▲お城の中のお姫様が、主人公の目の前でさらわれてしまうのだ。

▲このカエルのボスが泡を吐いて攻撃してくる。いやなヤツなのだ。

▲海辺に出現する巨大蟹〝クラブジャイアント〟。泡は吐くわ、甲羅は固いわで大苦戦。

2020 SUPER BASEBALL
SNK
©1991 SNK

前回に引き続き、サイバーな、この野球ゲームのルールを紹介

野球ファンにとってこたえられない内容のＳＦベースボールゲームがコレ。基本的には野球ゲームと同じシステムだが、ちょっと変わったポイントをいくつか紹介しよう。

まず、専用ルールには〝賞金制〟というのがあり、これは各種のプレイに賞金がかけられるというものだ。たとえば、ヒットが50ドル、ダブルプレイが200ドルと値踏みされており、そのプレイを出すとめでたく賞金を獲得できるというぐあいだ。もちろん、獲得した賞金はチームを強化するのに使うんだけどね。

またフィールドには、ランダムに設置され、守備に影響をおよぼす地雷〝クラッカー〟をはじめ、磁石のようにボールを吸いよせ、ボールを追いかけるタイミングを狂わせられる〝ボールストップゾーン〟や、通常の２倍のジャンプができる〝ジャンピングゾーン〟などがある。

これらの要素に未来派の雰囲気が加わり、今までの野球をよりパワフルに、よりサイバーにしたこのゲーム。きっと野球ファンを熱くさせること間違いなしだ！

◀強化された運動能力の2倍のジャンプができる〝ジャンピングゾーン〟。

▶タッチアップなど通常のルールも、かなりリアルに見せてくれる。

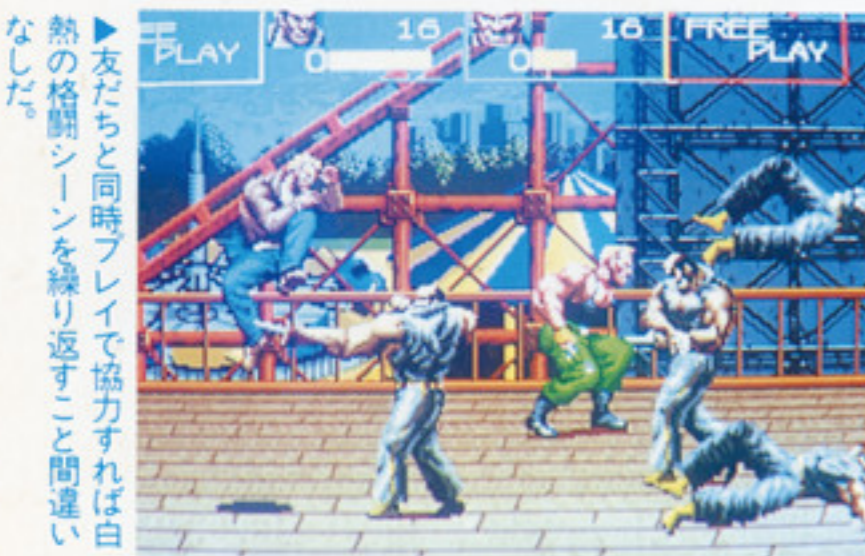
D.D CREW

セガ

©SEGA 1991

セガの本格的格闘ゲームがこれ!!

システム18シリーズのリアルファイティング・アクションゲームがこれ。爆弾テロを仕組む悪の組織と戦うため、〝BUSTER〟〝KING〟〝F.F〟〝GUNG HO〟4人のファイターが独自の技を使い、画面せましと暴れ回る白熱の格闘ゲームだ。4人用のニューキャビネットを使えば、4人同時プレイも楽しめるぞ。

◀ただ技を繰り出すだけでは、多くの敵を倒すことはむずかしい。うまく敵の攻撃の間合いを見極めろ。

▶友だちと同時プレイで協力すれば白熱の格闘シーンを繰り返すこと間違いなしだ。

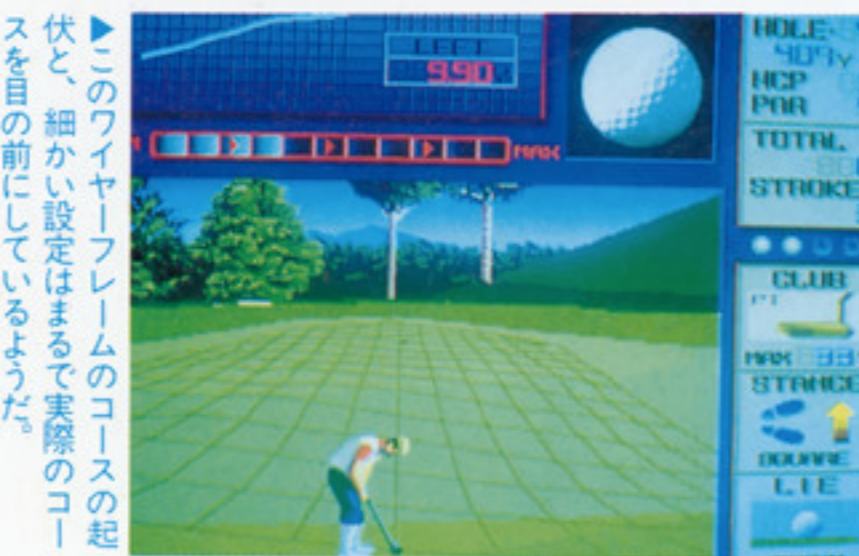
DYNAMIC C.C

セガ

©SEGA 1991

美しいグラフィックと本格的な3Dが楽しめるゴルフゲーム

ポリゴナイザーを使い、しかもリアルな映像表現でゴルフコースの雰囲気までも再現した新作ゴルフゲーム。カップ周りはクローズアップでボールアクションを再現、さらにコースの起伏もワイヤーフレームで表現するなど、こたえられない内容になっている。

◀キャディがコースのアドバイスをしてくれる点など、ゴルフ場の雰囲気をかもしだしている。

▶このワイヤーフレームのコースの起伏と、細かい設定はまるで実際のコースを目の前にしているようだ。

RAD RALLY

セガ

©SEGA 1991

最大4人で対戦できる32ビットラリーゲーム

スタート時に夕焼け、夜景、雨の道路、山道の4つの舞台から選択でき、2人用のきょう体で通信対戦(きょう体を2つつなぎ最大4人まで通信可能)ができる32ビットシリーズ第2弾。「ラッドモビール」のようにシートは動かないものの、ローアングルの画面と派手すぎないリアルな景色は「ラッドモビール」以上かもしれない。チェックポイント2つを時間内に通過しないとおなじみのポリスに捕まってしまい、また白い車を抜いて1位でゴールに入ると、もう1度遊べてしまうのだ。

▶雨の道路がこの写真。「ラッドモビール」ゆずりのリアルな画面に美しい景色の臨場感がなんともいえない。

テキ・パキ

東亜プラン

©TOA PLAN 1991

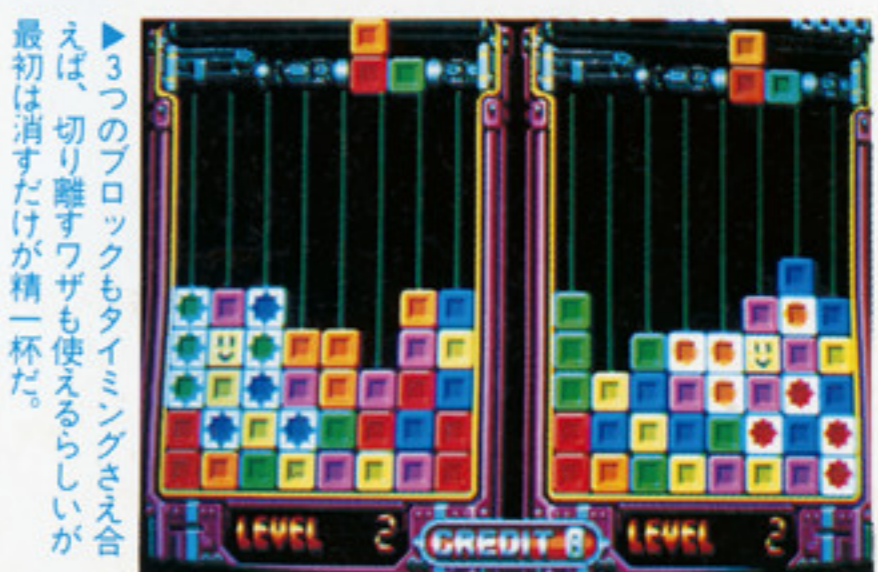
東亜プランらしいハードでかわいらしいパズルゲーム

正方形の色違いのブロックをうまく画面上から落としていき、同色のブロックを5個つなげて消していくパズルゲーム。

従来のパズルゲームと違う点は、ブロックが正方形で画面上にブロックを落とす隙間がなくなった時点でゲームオーバーとなる。また、〝スマイリー〟という、かわいい顔したブロックが時々落ちてくるが、これを使えば色違いのブロックを大量に消すことが可能だ。さらに、〝ダイナマイト〟というブロックを5個つなげると、画面すべてのブロックを消すこともできてしまうのだ。

また、落ちてくるブロックのスピードを決めるレベル設定がタイム制になっている。最初はゆっくりだが、時間が経過するにつれ、ブロックの落ちるスピードがどんどん速くなり、頭がバクハツしそうになる。さらに、レベル70になるとシルバーブロックが追加され、レベル80になるとゴールドブロックが追加されるのだ。

難易度が少し高めだが、遊び方がいろいろあるので初心者から上級者まで楽しめる1作だ。

◀〝スマイリー〟ブロックを使うと、一度に6種類の色違いのブロックを消すことも可能?

▶3つのブロックもタイミングさえ合えば、切り離すワザも使えるらしいが最初は消すだけが精一杯だ。

創世マシン

GENESIS 情報局

VOL.4 ハリネズミをめぐるGENESISの冒険とCES追加レポート

by 麻川彩古

USソニック事情

先月号でもお知らせしたとおり我が「ＢＥＥＰ／メガドライブ」とアメリカのゲーム雑誌との提携が正式に決定した。相手は「ＭＥGAPLAY」「ELECTRONIC GAMING MONTHLY」などを出版しているセンダイ・パブリケーションだ。これで、ますますリアルタイムな海外情報を届けることができるようになったぞ。喜んでくれ。

さてアメリカでは、話題の新作「SONIC THE HEADGEHOG」が日本よりひと足早く、６月に発売された。これが爆発的な人気をよんで、GENESISソフトセールスの記録を塗りかえているという。ほとんどの小売店で売り切れという状態で、知名度も抜群だ。任天堂のスーパーマリオシリーズを超えた、というのがアメリカでの一般的な評価になりつつあるようだ。

アメリカでは９月からGENESIS本体にソニックが同梱されるようになるはずだから（現在は「獣王記」が添付）、そうなればGENESISの普及が促進されるというもの。同時に、本体の価格も50ドル値下げで、149ドルと、とても買いやすくなった。今秋から売り出されるスーパーNES（199ドル）に価格競争を挑んだかたちだ。さて、この人気の「SONIC THE HEADGEHOG」だが、GENESIS版と日本のＭＤ版では微妙にバージョンが違うらしい。両方プレーするのも楽しいかもね。

ところでCES

ＣＥＳ出展作品で先月誌面に載せた以外で注目しておきたいタイトルをいくつか触れておこう。

まずはセガ・オブ・アメリカで独自に開発している「TOEJAM & EARL」。一言でいうと宇宙船の部品探しをするゲームだが、今までないコミカルな演出が光る新しいジャンルのアクションアドベンチャーゲームだ。クレージーなアイテムとエネミーが新鮮。ＢＧＭもラップしてていいぞ。

同じくセガの「DECAP ATTACK」。これは「まじかるハットの大冒険」のキャラクターを、チャック・Ｄ・ヘッドというロボットみたいなヤツに入れ替え、内容も一新したものだ。

もう、おなじみのエレクトロニック・アーツ（ＥＡ）からは５本。アミガ版で話題になった「SHADOW OF THE BEAST」がラインナップされた。これはちょっとしたニュースだ。というのは、PSYGNOSISというイギリスのすぐれたソフトハウスのゲームが移植されたということだからだ。PSYGNOSISといえば最近「LEMMINGS」というアクションゲームが話題の的、国内でメガドラにも移植される予定だ。ところで「SHADOW OF THE BEAST」は日本でもビクター音楽産業からリリース予定だが、ＥＡ版とは別物になるはず。そして「THE KILLING GAME SHOW」もPSYGNOSISの作品。パソコンからの移植では、ほかに「BATTLE MASTER」も。また、「R

GENESIS版のソニックの雑誌広告。ソニックのスピード感が出ていてなかなかかっこいい。

CESでちょっと気になったセガのゲームたちの続報だ

TOEJAM&EARL

タイトルもキャラもかなりユニーク。海外ゲームっぽいノリだ。

宇宙船の部品を探してマップ上を歩き回る。ヘンなアイテムもたくさんある。

FANTASIA

グラフィックの雰囲気はディズニーアニメそのもの。キャラの動きもなかなかかいい。日本では11月22日発売予定。メガドラにもディズニー路線が定着か!?

DECAP ATTACK

まじかるハットのGENESIS版。システムは同じだがキャラクターを大幅に変更してニューゲームになった。拳の代わりに目玉が出して攻撃するしぐさが笑える。

INGS OF POWER」という新しいコンセプトの３Ｄタイプゲームも気になる。キャラクターもので「BUCK ROGERS」を出すというが、古典的なスペースオペラ（ようするにＳＦ大活劇ですな）なので、日本向けとはいえないと思う。ちなみに、エレクトロニック・アーツのGENESISソフトは、契約上セガから国内販売が基本的に可能。今後もいいソフトがあれば出していくという。

Razor Softからは「DEATH DUEL」なんていう３Ｄシューティングゲームが出品されていて、わりとそそるものがある。

ところでなんといってもＣＥＳでの目玉はソフトよりもハードウェアだったようで、アメリカでは来年の春リリースになるだろう、ＭＥＧＡ-ＣＤのスペックの素晴らしさに関心が寄せられていたという。特に大容量のゲーム作りに実績のあるパソコン系のゲームメーカーの参入が望めそうな感触だ。

GENESISの近況だ

先月休んだだけで、いっぺんに紹介しきれないほど、オリジナルのGENESISソフトがリリースされている。駆け足で紹介していこう。

ディズニー映画の古典ともいわれる「FANTASIA」がゲームになった。これはフランスのソフトハウスが開発してセガ・オブ・アメリカで発売するもの。かなり評判がいいので、紹介しておこう。これは映画に沿ったアクションゲーム。主人公のミッキー・マウスは音階を集めて失われた音楽を復活させなければいけないのだ。ミッキーはいくつかのマジックを使うことができ、その動きはアニメーションのような動きを見せるし、美しいグラフィックが好評だ。７月のリリース予定だが、日本でも11月22日に発売になる。ディズニーものではドナルド・ダックが登場する「QUACKSHOT」が楽しみ。まだ発売時期は未定だ。

ACCLADOに注目！

アメリカのサードパーティーのなかで注目しておきたい会社ができた。「ISHIDO」を以前にリリースしたACCOLADOがそれだ。新たにBALLISTICというレーベルを設けて、６月に第一弾のソフトを発売したのだ。どちらもパソコン版からの移植になるけれど、「STAR CONTROL」と「HARDBALL！」の２本がそのソフト。どちらも、そこそこ売れていて知名度のあるソフトだ。パッケージにＳＦイラストレーター、BORIS VALLEJOのイラストをこのレーベル共通で起用。これがわりと目立っている。

この「STAR CONTROL」はGENESIS初の12メガをうたう、３Ｄストラテジーゲーム。90年度のベストＳＦゲームに選出されたゲームでもある。27世紀の未来、スターシップ戦闘員になりかわって敵艦隊から銀河を守るため、スペースコンバットに挑むという設定。自分の乗り組む宇宙船の設定からゲームスタート。15の戦闘シナリオが用意されている。５メガをサウンドエフェクトと音楽にあてているため臨場感は抜群だ。

「HARDBALL！」はスポーツゲーム初の８メガをうたう、野球ゲームだ。シミュレーションの要素とアクションの要素をかね備えていて、バランスよくできている。プレイヤーの操作性もなかなかよいし、ナショナルリーグとアメリカンリーグをあわせて26チームの中から、チームを選べるというのも魅力的だ。このBALLISTICレーベルからは、この夏さらに２本のゲームの発売が決定している。「ONSLAUGHT」と「TURRICAN」が発売される。どちらも横スクロールのアクションゲーム。この調子で新作をリリースしていくようなら、ちょっとした台風の目になってくるかもしれない。

MEGA-CD。CESでも公開展示は、なかったものの一部関係者に公開。かなり話題をよんでいたようだった。

新レーベル、BALLISTIC(ACCOLADE)の新作は12メガと8メガ!!

CAUTION!

STAR CONTROL

これが、世界初の12メガGENESISソフト。パッケージイラストはシブイが見た目は４メガソフトと何も変わらない。

まず、戦闘に参加する宇宙船を選択する。くわしいデータも表示されるぞ。

フラクティスモードの戦闘シーン。惑星の引力などが操作に影響を与える。

進路を選ぶ。このへんはストラテジック。

敵味方が、戦闘空域に突入！

やられると木っ端みじんになっちまうわけだ。

HARDBALL!

燃えプロ的なレイアウトだ。

フィールド画面もリアル。

外神田総合信用探偵社

Vol.5 HYPER SEGA

ラッドモビールSVをめぐる冒険

陸のデラックス・クルーズでカジノ・ロワイヤル

セガワールド サウスウエスト
場所　三重県津市高茶屋小森町瓦ケ野4077-1
交通　近鉄久居駅下車バス10分
営業時間　AM10：00〜AM0：00

●前回までのあらすじ●
平成4年4月午後4時4分にだけ、通常のものにはない21ステージ目が現れるという、ラッドモビールのスペシャル・バージョン。しがない私立探偵の俺は、大阪はミナミの御曹司・山下の依頼を受け、自由が丘、宮城、倉敷、青梅と、アルバイト助手の亜紀といっしょに、その幻のSVマシンを探し回ったが、いまだに発見できないでいる。
＊この物語はフィクションです。本気にしないように！

汗だくのハードボイルド

暑い。たまらん。
車を一歩降りた俺は、オープンに突っ込まれたチキンのような気分になった。
「あたりまえよねえ」
胸いっぱいにミッキーマウスがプリントされたTシャツに、ギンガム・チェックの短パン姿で、涼しげに亜紀は言った。
「そんなものを着てくるんだもん」
俺はアルマーニの黒のスーツ。上下で30万円もしたやつだ。最近、どうもハードボイルドの自信が、ぐらついてるような気がするからな。ここいらでビシッと決めておかないと、半熟卵になっちまうぜ。
俺は、デュポンの金のギャツビーをハスに構え、ダンヒルのキングサイズに火をつけた。ボルサリーノの帽子のフチに指をかけ、照りつける初夏の日差しを避けながら煙を吐いた。
「よし、行くか」
銀座ワシントン靴店で買ったフォーマルシューズ。熱く灼けたアスファルトを踏んで、俺は歩きだした。ちなみに靴下は、イトーヨーカドーで売ってた3足1000円の特売品だ。
それにしても、暑い。ウール100%の冬モノだからな。AMセンターの入口にたどりつくまでの、わずか40秒足らずの間に、もしかしたら背中で目玉焼きが作れるかもしれない。ハードボイルドもいいが、夏モノを買わんと、自分が茹であがっちまうぞ、これは。

店内に入ると、いきなりコレだ。俺が浮くのも、しょうがないか？

ニューUFOキャッチャーの前で。亜紀にワザを伝授する冨田店長。

猫にマタタビ、亜紀にUFOキャッチャー

「あら、カワイイー」
それが亜紀の第一声だった。
店内に入ったとたんにあふれる自然光は、いかにも小さな子供向けのプレイ・ルームと

いった雰囲気を醸し出し、俺のハードボイルドは、ただの葬式帰りのオッサンになってしまった。

「ほら、UFOキャッチャーよ」

亜紀は、前回で味をしめていたのだ。1台のクレーン・ゲームのウィンドーに、ペタリと張りついた。

「これは、ニューUFOキャッチャーですワ」

横から突然、まだ少年といっても通用するような感じのスタッフが、亜紀に声をかけた。よく見ると、冨田博之店長だった。

「前のと、ニューのとでは、どう違うの?」

「なんと、500円で6回できるんです」

毎度のことだが、亜紀は当初の目的をすっかり忘れたようだ。全く、猫と変わらんな、こいつは。

「なんだい? その手は」

「500円」

俺が亜紀の手に乗せた500円硬貨は、一瞬にしてゲーム機の中に引っ越してしまった。

「盛り上がってる所を狙うといいですよ」

「じゃあ、あの辺りをイッパツ」

勝手にやっとれ。

俺は、鳴り響くファンファーレと、けたたましい亜紀の歓声を無視して、一人で捜査を開始した。

「こっから向こうは海でんねや」

船酔いしないクルーズ!?

冨田店長の案内で、俺と亜紀は2階に上がった。そこにはメダル・ゲームが中心で、1階とはうってかわってシックな装いに満ちていた。

「こっち側は船で、手前の吹き抜けが海なんです。フロアにつっ立ってんのが灯台です」

なるほど。豪華客船のカジノ・ルームといったところだな。

「サウスクエストという街の一角ですからね。家族で食事に来て、買い物をして、そしてちょっとウチで遊んでいくいうのが理想ですワ。小さな遊園地という感じでね」

俺はゲーム機の間をすり抜けて、向こう側のデッキ部分に出てみた。目の前にカモメがプラプラ浮かんでいた。手すりにもたれて下を見ていると、なんだか波に揺られているような気がしてきたから不思議だ。

アンパンマンを手に提げて、亜紀が言った。

「こんな感じの豪華船で、ほんとに旅ができたらステキよねえ」

「わたしはカモメ……」なぁんて、今ドキどれだけのヤツが知ってるだろうか。

セガのロゴ入りのイカリ。R360は海の底???

「じゃあ、帰りに乗ってみるか?」

「ほんとに?」

「横浜港の氷川丸で、豪華ディナーショウ」

俺がそう言うと、亜紀は「なあんだ」という顔をして、言った。

「まあ、そんなもんでしょ」

女の子編 俺の捜査メモ

二人とも主婦だそうな。鴨川さんは新婚3カ月のホヤホヤ。ときどきダンナさんも、店に遊びに来るそうだ。

柴田さんはテレビに出るのが趣味で、オーディションを受けまくっているんだと。「新婚さんいらっしゃいには出なかったのかい?」と聞いたら、「あれは競争率が高くて」ダメだったんだとさ。

鴨川順子さん(24)　柴田弘美さん(23)

外神田総合信用探偵社NEWS

セガ情報ステーション

このコーナーを読んでくれてるキミ! 俺にハガキを送ってくれ。どんな内容でもかまわない。ただ、ハガキをそのまま掲載するつもりだから、カッコよく書いてくれよ。カラーイラストなら大歓迎だ。送ってくれた中から、抽選で50名様にセガ提供のオリジナルボールペンを、ハガキを採用・紹介された人にはセガの「ゲームギア」をプレゼントするからな。待ってるぜ!

応募要領

ハガキに◇住所・氏名・年齢・電話番号と内容(具体的に!)を明記のうえ、〒108東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル/ソフトバンク株式会社/BEEP!メガドライブ編集部「HYPERセガ」プレゼント係まで送ってください。

なお、当選者の発表は発送をもって替えさせていただきます。

ゲーム・ギア G・G プレゼント

BEメガ読者プレゼント

応募方法 今月のアンケートハガキにすべて答えて、切手を貼って送ってね。締切は９月８日(当日消印有効)。なお、当選者の発表は11月号の「ピープルランド」で。

＊製品の都合上、発送に日数がかかることもあります。またゲームソフトに関しては発表予定ですので製品化されないこともあります。ご了承ください。
＊誌上で発表後１ヵ月以上経っても製品が届かない場合は、お手数ですが当編集部宛にご連絡ください。(TEL.03-5488-1317)
＊宛先不明などにより、製品が返送されるケースがかなりあります。住所はわかりやすい文字で書いてください。

GAME GEAR

1 アウトラン

3名
●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：８月９日
●価格：3,500円
メガドラ版と同時発売されるゲームギアの「アウトラン」。家でも電車の中でも「アウトラン」で遊べちゃうなんて嬉しいね！

2 エタナールレジェンド 永遠の伝説

3名
●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：８月９日
●価格：4,500円
ゲームギア初の本格派RPG。伝説の〝黄金の国〞を探す若者たちが、まだ誰も入ったことのない秘境地で繰り広げる大冒険RPGだ！

8 コナミ ゲームセレクタ

3名
●提供：コナミ
●発売元：コナミ
●発売中
●価格：9,500円
最大４種類のゲーム機をボタン１つで選択できてしまうセレクタ。これさえあれば、違うハードで遊びたいときも、面倒なコード差し替えがなくなるぞ。

MEGA DRIVE

3 超闘竜烈伝ディノランド

5名
●提供：ウルフチーム
●発売元：ウルフチーム
●発売日：８月９日
●定価：6,800円
メガドライブ初のピンボールゲーム。主人(？)公である恐竜のフレディ君は自分自身をピンボールの玉に変えてしまうのだ。

4 メガトラックス

5名
●提供：ナムコ
●発売元：ナムコ
●発売日：８月６日
●定価：6,000円
アーケードで大人気だった「フォートラックス」のメガドラ版。手に汗握る迫力のレースが、今度はお茶の間で復活するぞ！

9 マスター・オブ・モンスターズ テレカ

10名
●提供：東芝ＥＭＩ
●非売品
メガドラソフト「マスター・オブ・モンスターズ」が、７月26日に発売されたのを記念して、今回は10名の読者にこのテレカをプレゼントするぞ。

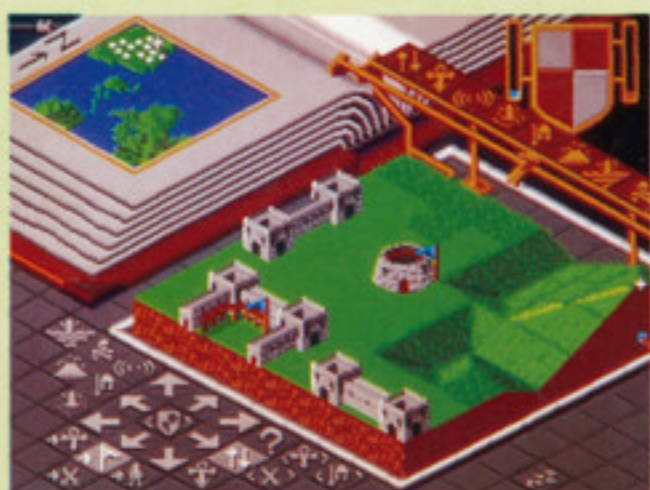
10 エル・ヴィエント テレカ

5名
●提供：ウルフチーム
●非売品
人気急騰中のアネットのテレカをプレゼント。ファンはぜひこの機会をお見逃しなく。

5 アウトラン

5名
●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：８月９日
●定価：7,000円
大人気体感ゲームの移植版。テスタロッサの助手席に彼女を乗せて、全15ステージを突っ走れ。君はいくつのエンディングを見られるか？

6 ポピュラス

5名
●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：８月９日
●定価：6,000円
ジェネシス版からの移植作品。プレイヤーは神となって、天地創造していくというシミュレーションゲームだ。

7 ジュエルマスター

5名
●提供：セガ
●発売元：セガ
●発売日：７月26日
●価格：6,000円
両手にはめるリングの組み合わせによって、数十種類もの魔法が生成できるファンタジーアクション。竜や虎など、巨大なボスがウリだ。

THE HISTORY OF VIDEO GAMES

20名
キョワーインターナショナルより〝THE HISTORY OF VIDEO GAMES〞を10名の読者にプレゼント。
また、通信販売でも800円[税込]で販売している。ほしい方は、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、62円切手を13枚同封して下記まで。
〒141 東京都大崎郵便局私書箱第11号 ㈱キョワーインターナショナル「THVG係」
＊内容は、1972年の11月、アタリの「ポン」から始まり、1988年までなんと1000以上のタイトルが収録されている。

P R E S E N T S

INFORMATION

STAFF

編集長
川口洋司
副編集長
近藤　裕
編集スタッフ
西村　亨
竹谷浩治
葛見由美子

セザール松本
大内めぐみ
錦織　正
羽山大輔
(スタジオハード)
折茂賢司
吉岡聖乃
萩野竜二
中島泰司
(ワークハウス)
田中　茂
遠藤ひろき
(メディアミックス)
永富盛夫
金万義博
(ストロベリーファーム)
藤原紀幸
河原　徹
(ZERO)
SPECIAL THANKS:
MEGA PLAY (Sendai Publications)
編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
南雲靖士
吉村勇子
編集協力
折原光治
岡田真弓
梶原　智
小林　仁
戸塚義一
森崎雄司
鈴木智由
池田栄一
八島久幸
小林直樹
大塚英行
レイアウト
アートサプライ
石原賢二
ギャングランド
宇原よしえ
沢田昭彦
土井野修清
蝦名文伸
星　淳二
(スタジオハード)
大橋広史
黒川浩二
(メディアミックス)
みずのけい
(ストロベリーファーム)
フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
イラスト
石原賢二
八重樫彩蔵
山内　真
印刷
大日本印刷株式会社

質問テレフォン

質問テレフォンは、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒント等は、お答えしません。

03・5488・1317 月曜日～金曜日の午後4時から6時

本誌では、メガドライブのゲームその他一般記事関連の原稿をかける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】 18歳以上で東京近郊在住の人。ある程度文章力のある人(ライター希望の人のみ)、ゲーム以外にも趣味のある人。

【応募要項】 ゲームやハードに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内（書式自由）にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1ヶ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

7月から放映の『BEメガワールド』（岡山放送で毎週メガドライブの新作のみを紹介する番組）が好評のようだ。岡山・香川以外の読者のみなさんから、うちもやってほしいというお便りが毎日のように届いているのが、ちょっと心苦しい。雑誌、テレビ局、ソフトメーカーがともにメガドライブを盛り上げようという試みは、ひとまず成功しているようだ。ところで、いま話題のMEGA-CDだが、ソフトの制作状況をみる限り、ROMではできないようなものを作ろうというメーカーの意気込みが感じられる。それはセガも同様で、いままでにはない熱意は、こちらもがんばらなくてはという気にさせられるほどだ。さて、次号は㊕ウラ技リーグの付録付き。MEGA-CD大特集もお楽しみに。

10月号は 9月7日 発売です。

アンケートハガキの書き方

別紙アンケートハガキに該当する番号をかいてください

①性別　①男性　②女性
②年齢
①10歳未満　②10～13歳　③14～16歳　④17～19歳　⑤20～24歳　⑥25～29歳　⑦30～35歳　⑧36～39歳　⑨40歳以上
③学校・職業
①小学生　②中学生　③高校生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪技能・労務職　⑫自営業　⑬自由業　⑭アルバイト　⑮無職　⑯主婦　⑰その他
④あなたは自分専用のTVモニターをもっていますか？
①はい　②いいえ
⑤上の質問で①と答えた人はその大きさを答えてください。
⑥あなたの1カ月の小遣いは？
⑦どうすればもっとゲームがおもしろくなると思いますか？
⑧セガのCD-ROMに移植してほしいゲームは？
⑨9月以降発売予定のメガドライブのソフトで買ってみたいものは？
⑩移植してほしいゲーム（全般／タイトル名）は？

MEGA DRIVE

●驚異の映像新世界！メガドライブ衝撃のピンボール・ゲームデビュー！

●エキサイティングに進化した最強のグラフィック＆BGM！

●感性あふれる、華麗なオリジナル・ステージ＆サウンドの数々！

10月10日

株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 TEL 0956-33-5555代

BEEP!▶メガドライブ◀
1991 9月号
SEPTEMBER
1991年9月1日発行
(毎月1回1日発行)
第7巻9号通巻81号
発行人・孫正義
編集人・橋本五郎
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
電話 営業03-5488-1360 編集03-5488-1253
定価480円（本体466円）

Printed in Japan
T4911765909483
雑誌17659-9